SYNTAX ERROR

N.º 1 • 325 PTS.

ENGANCHATE A LA MOVIDA INFORMATICA

Juegos: Bastan
Predator, Bedlam
Rolling Thunder
Mach Tres
Bob Moranes, Garfield
Obliterator, Barbarian
Test Drive

DRO SOFT regala un juego a los 200 primeros suscriptores

Super Oferta Philips

Trucos y Utilidades

Banco de Pruebas:
Amstrad 1640
Commodore Amiga 500

8 480002 035484 00001

PROEIN SOFT LINE

¿ALGUNA VEZ TE HABIA MATADO UN ESQUELETO MONTADO SOBRE UN AVESTRUZ?

[illegible] AVESTRUCES Y GALLETAS ASESINAS, SERAN EL MARCO EN EL [illegible] SALTARAS Y ESCALARAS, POR ELLOS.

KARNOV

"...LA CONVERSION MAS FIEL DE UN EXITO ARCADE EN AÑOS ... LLENO DE ACCION Y ADICTIVO HASTA EL MAXIMO ..." YOUR SINCLAIR

Disponibles en: COMMODORE SPECTRUM AMSTRAD (para Mitos)

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por DISCOVERY INFORMATIC Cl. Arcelles 75 BARCELONA Tels. 256 49 18 [illegible]

PROEIN

[illegible] 28001 Madrid Tels. [illegible]

SYNTAX ERROR

DIRECTOR:
Luis Sanguino

DISEÑO Y MAQUETACION:
Marta Cubas

COORDINADOR DE AMSTRAD Y SPECTRUM
Luis Jorge García
Enrique S. Hilara

COORDINADOR MSX Y ATARI
Francisco J. Paz

COORDINADOR DE PC
Jaime Cifuentes
Antonio Pérez

COORDINADOR DE COMMODORE
Jose Joaquín Lusas

ILUSTRACIONES
Javier Gonzalez

SECRETARIA DE REDACCION:
Mercedes Matone

EDITA.
G2A Benito Gutierrez, 32
Tel 244 56 58 - Madrid

PUBLICIDAD
Madrid Dep propio.
Asuncion Esteban

Imprime M I S A
Distribuye MIDES s
(Marco Ibérica Distribución de Ediciones S.A.)
Carretera de Irun Km 13,350
28049 Madrid

REDACCION, DISEÑO Y MAQUETACION

C. Tomás López 3 - 28009 Madrid
Tel. 401 77 54

EN ESTE NUMERO:

JUEGOS:

AFTEROIDS	IMPLOSION
BATTLE CHOPPER	ARKANOID II
ANGLE BALL	TEST DRIVE
BILLY BARRIOBAJERO II	SABOTEUR II
MACH-3	PINBALL CONSTRUCTION SET
BOB MORANE	PROHIBITION
GALLETRON	MACADAM BUMPER
BEDLAM	OBLITERATOR
BATTLESHIPS	LOS PICAPIEDRA
IKARI WARRIORS	GUNSHOOT
CHAIN REACTION	LA PANTERA ROSA
CHAMONIX CHALLENGE	XENON
GARDFIELD	SENTINEL
ROLLING THUNDER	BARBARIAN
TT - RACER	MIDI MAZE
MATCH DAY II	SKY FOX
EYE	STREET SPORTS BASKETBALL
PREDATIOR	TOP GUN
RASTAN	BUBBLE DOBBLE

HARDWARE:

AMIGA 500
PC - 1640
SUPER OFERTA PHILIPS
MUSIC MODULE

UTILIDADES

PCTOOLS

ACTUALIDAD:

CHIP NEWS
ENTREVISTA ZIGURAT
DINAMIC SE PASA ADRO

TUS PAGINAS:

PAGINA ABIERTA
CORREVEIDILE
CHIP SHOP

LA BIBLIOTECA:

EDITORIAL

Nunca una publicación de este tipo había recibido en su primer número tanto apoyo por parte de la casi totalidad de las empresas de software en España. Todos los fabricantes y distribuidores de juegos, medios de comunicación y de radiodifusión, tales como el País, el diario Ya, la Cope, etc., en sus secciones juveniles nos han brindado su inestimable colaboración, lo cual demuestra la inquietud y el interés que publicaciones como la nuestra despiertan dentro de este pequeño gran mundo que es la microinformática.
El mejor modo que se nos ocurre para agradecer este apoyo es no defraudar las expectativas que este proyecto ha despertado.

Para nosotros este número de Suyntax Error es como el primer peldaño de una larga escalera que pondremos todo nuestro empeño en construir y que nos llevará, con la ayuda de todos vosotros a la cima de las publicaciones juveniles en España.

CLAVES DE INTERPRETACION DE LOS CUADROS DE PUNTUACION DE LOS JUEGOS

En las proximas páginas de juegos, os vais a encontrar con unos recuadros en donde figura la puntuacion que cada programador ha otorgado a los diferentes juegos. Estan valorados del 1 al 10, en los siguientes conceptos:

- O Originalidad
- P Presentacion
- D Dificultad
- M Movimientos
- S Sonido
- A Adicción
- G Graficos

Tambien vereis unos recuadros de colores que os indicarán a que sistema corresponde esa puntuacion, ya que muchas veces un juego está disponible en varias versiones.

La foto que tambien aparece en el recuadro es de cada uno de los comentaristas del programa, que con ella os dan su opinion general sobre el juego que os ofrecen. Asi, los programas serán buenos, buenisimos, regulares, malos y pésimos.

SYSTEM 4 de España S.A. Francisco de Diego 35 Tel. 450 44 12 28040 MADRID

PROXIMAMENTE EN VUESTRAS PANTALLAS

BOBSLEIGH

Este juego sobre el deporte de invierno casi podriamos decir que es el mas arriesgado de todos, llegara por fin a nuestras pantallas para la versión de Commodore y Amstrad, os podemos asegurar que es bastante bueno

Con un estilo y una calidad muy similar al EXOLON, nos llega la ultima creación del equipo de HEWSONS CONSULTANS que estará disponible para Spectrum, Amstrad y Commodore 64

Esta vez, maniobraremos sobre una nave ultimo modelo y nuestra misión será acabar con la piratería espacial que acosa los bienes de la Federacion Intergaláctica

CYBERNOID

THE FLINTSTONES

Los Picapiedras vuelven al ataque de la mano de QUICKSILVA, y esta vez para todas las versiones Amiga ST Spectrum Commodore Amstrad y MSX

La nueva conversión al ordenador de esta famosa serie de dibujos animados, dista mucho de su anterior «YABBA DABBA DOO» siendo de una calidad indiscutible y un acabado perfecto

LUIS JORGE GARCIA - ENRIQUE S. HILARA

"Chi

"Sábado Chip", de 17,30 a 19 h.

EDITORIAL

INERTIE

AMSTRAD

Vuelve a deslumbrarnos esta casa de software Ubi Soft del país vecino que tiene bajo su chepa juegos tan buenos como el Zombi, Masque, etc., en este caso es un juego con gran calidad gráfica como es costumbre en ellos. Sale para la versión de Amstrad

AIR RALLY

Un gran juego de simulación de carreras de aviones, de la mano de la casa Activisión que seguro distribuirá en España Proeinsa, para la versión de Amstrad por el momento.

VENOM STRIKES BACK

Se llama así la última parte del archiconocido MASK (MASK 3) realizada por GREMLIN. «Bicho malo nunca muere» y nunca mejor dicho, porque parece que VENOM nunca nos va a dejar descansar.

QUAD

¿Quién cuando era pequeño, no ha montado en triciclo?, pues aquí os damos un juego sobre la moto americana más fardona de todas las de cuatro ruedas que es la que cabalga por las playas de California, ligando a todas con su peculiar cualidad.

TARGET RENEGADE

Target Renegade es la última versión, segunda parte del tan famoso y acogido RENEGADE. El arcade contará con cinco niveles de dificultad progresiva.

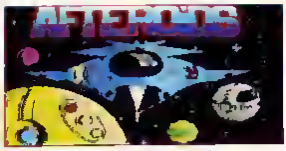
...p Parade"

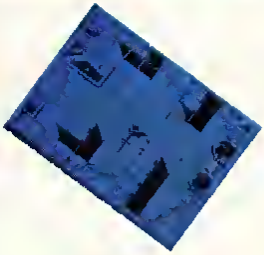
Si quieres saberlo todo sobre la informática y los ordenadores no te pierdas los sábados, de 17,30 a 19 h., el programa "Sábado Chip". Dirigido por Antonio Rua, "El Rey del Chip", y presentado por José Luis Ariaza. Que no se te olvide. Es el "Chip Parade".

COPE
RADIO POPULAR

De persona a persona

AFTEROIDS





ERBE SOFT
64 Kb
CINTA
675 PTS.

Hace ya algun tiempo que no sabiamos nada de MADE IN SPAIN, los recordamos por el programa «El Misterio del Nilo» que tentos exitos cosechó hace ya algun tiempo

AFTEROIDS es un juego basado en una de las más popularos maquinas de calle que hace ya algun tiempo dejaron de existir Todos recordareis aquella nave que aparecia solitaria en el centro de la pantalla y debia cargarse o matar a un monton de naves que aparecian de diversos sitios cada nave que acribillabas se convertia a su vez en otras dos o tres asi hasta que consegias derribar todas

Nada más empezar el programa nos sorprende con una voz digitalizada muy bien conseguida y a continuacion una melodia muy rítmica. Aunque en el juego no abunden los gráficos de gran calidad diremos que es uno de los juegos más adictivos y más rápidos que hemos visto hasta el momento Los choques contra las paredes estan realmente conseguidos la impresión de lentitud cuando vas a frenar es perfecta

CODIGOS

- **B:** Bombas neutrónicas extra
- **S:** Descargas fotónicas extra.
- **E:** Nave de intercepción extra
- **T:** Tiempo extra
- **A:** Campo de fuerza repulsivo
- **M:** Disparo de duración limitada
- **P:** Puntuación extra

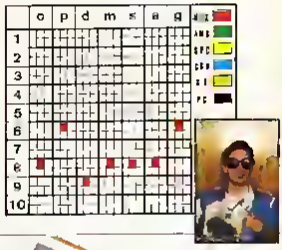
PUNTOS POSITIVOS

- Alto grado de rapidez
- Musica muy acorde con el juego
- Voz digitalizada.
- Buen efecto de fondo

PUNTOS NEGATIVOS

- Pantallas muy parecidas
- Programa un tanto facil

FRANCISCO J. PAZ



BATTLE CHOPPER MSX

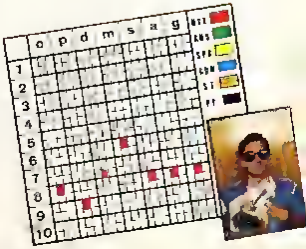
SYSTEM 4
64 Kb
CINTA
675 PTS

Recientemente ha aparecido una nueva compañia con grandes ganas de entrar en este mundo de la informática donde tan sólo sobreviven los mas fuertes

Ha aparecido respaldada por una gran campaña de sus juegos: Battle Chopper, Indy 500, TT Racer, Alpine Ski, Police Academy (segunda parte)

BATTLE CHOPPER es una especie de simulacion de vuelo en el cual deberás llevar un gran helicóptero. El objetivo consistirá en destruir todos los tanques que se aproximen y evitar los proyectiles que ellos lanzan

Tu pantalla está dividida en tres zonas claramente diferenciadas, la del centro y más grande es donde puedes visualizar el panorama y al mismo tiempo tu helicoptero, la segunda zona esta a la derecha arriba y es el indicador de la proximidad de los tanques enemigos y por último podemos divisar un tercer panel



BALL

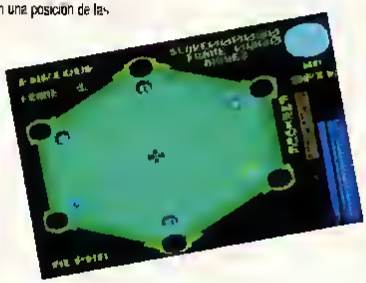
Este juego es el clasico billar americano, pero con una variante, a la hora de jugar contra el ordenador, tú solo o con otro jugador, el tablero o la mesa es de forma hexagonal, conservando al igual que la rectangular, sus seis agujeros. Tenemos hasta 24 pantallas de juego, cada una de ellas con una posición de las bolas determinada.

Otra variante que le hace ser un juego original, es la posibilidad de diseñarnos nosotros mismos la pantalla que queremos, moviendo las bolas en el lugar que deseemos y después grabar esta pantalla con un nombre, para ejecutarlo posteriormente.

Cabe destacar que tenemos un primer plano de la bola de billar blanca, que será a la que golpeemos, viendo dónde queremos golpearla, para darla así un mayor efecto, combinándolo con la fuerza.

Un programa original, con unos graficos muy bien realizados, así como la presentacion del juego con una musica muy sonora.

ENRIQUE S. HILARA



DRO SDFT
CINTA
699 PTS.

en la zona inferior de nuestra pantalla, en ella se nos indica el record maximo y los puntos que llevamos en nuestra partida actual.

Dispondrás de un cañon de disparo ilimitado y 4 misiles. Un cohete destruirá todo en la zona verde de la accion. Los cohetes tardarán más tiempo en alcanzar su objetivo.

Los daños materiales de tu helicóptero se visualizaran de la forma siguiente:

— verde: seguro.
— amarillo: dos aciertos antes de ser abatido.
— rojo: tan solo un intento mas.

TECLAS DE JUEGO

IZQ./DCHA.	HELICOPTERO Y LINEA DE DIVISION (IZQ. DCHA.)
ADEL./ATRAS	HELICOPTERO Y LINEA DE DIVISION (ADEL./ATRAS)
BOTON FUEGO	DISPARO

CONCLUSIONES

Battle Chopper es otro de esos juegos que merecen tenerse guardados en nuestra vídeo-teca, ya que aunque en el lo principal es la sencillez, no falta ni un solo detalle. A todos los amantes de los aviones o helicopteros se lo recomendamos por su gran parecido a la realidad.

PUNTOS NEGATIVOS

Es un juego bastante sencillo y donde nuestro unico objetivo es el de destruir todos los tanques que nos aparezcan a ambos lados de nuestra linea divisoria.

PUNTOS POSITIVOS

En Battle Chopper abunda la calidad de gráficos empezando por la presentacion y acabando por el paisaje de fondo. Cabe destacar lo bien desarrollado que esta la presentacion del helicóptero.

Otro punto importante es el efecto de explosion de tu helicoptero, unos sprites muy bien desarrollados y con mucho colorido.

FRANCISCO J. PAZ. R.

BILLY BARRIOBAJERO II

Nos encontramos de nuevo a Billy un Rocker apasionado de las maquinas recreativas.

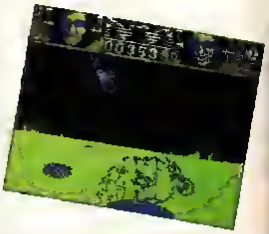
No es tarea facil jugar a las cuatro máquinas ya que habrá maleantes y punkys que impedirán el exito de nuestra mision. A estos nos los tendremos que cargar a base de puñetazos y patadas (os recomendamos mantener la energia siempre alta. Esto se consigue cambiando el dinero en las máquinas de chicle —gum— y quedarse con el dinero justo para jugar unos partidos a las maquinas las que en caso de que ganemos nos llenarán los bolsillos de dinero)

Las caracteristicas de este juego son poco parecidas a las del primero. La pantalla se hace enmascarandose para dejar asi mayor rapidez a los movimientos, que estan bien definidos. Los golpes sólo son tres: puñetazo a la cara patada al estómago (la más eficaz en algunos casos) y patadas a las partes intimas del adversario. Los graficos están realizados en Mode 0, manejan muy adecuadamente los colores y tiene una musica muy buena como es costumbre en los juegos de Longiels. En definitiva, un juego entretenido con un nivel de dificultad más bien bajo.

PROEIN
CINTA
875 PTS.

ENRIQUE HILARA

MACH-3

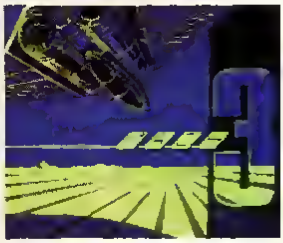


PROEIN
CINTA
875 PTS.

ENRIQUE S. HILARA

La acción se desarrolla en un cuarto de la pantalla real, situada en el centro. Después de cargado el juego, aparece una musica y más tarde la pantalla del juego propiamente dicho. La nave y el decorado podian ser digitalizados, al igual que la musica con lo que otro diez a los graficos.

Nos disponemos a emprender nuestra lucha contra el Mago de la Faz que ha oscurecido nuestro planeta. Vamos volando a una velocidad de vértido con un scrol maravilloso. Nos encontramos en nuestro camino con puentes que pasamos por debajo para aumentar nuestra puntuación, eliminando a los minos magnéticos situados en el suelo, para que no nos dañen, destruimos escuadrones de naves enemigas y llegamos a la zona de meteoros, que son dificiles de esquivar, pero nada nos desalienta. Entonces aparece la entrada al reino del Mago de la Faz, una puerta magnética guardada por minos magneticos, los destruimos y penetramos al mundo inhóspito y negro como un agujero en el espacio. Avanzamos por aquí hasta que frente a nosotros aparece un espectro riente del Mago, lo esquivamos con toda nuestra habilidad mientras le disparamos. A la vez nos informa la computadora central de la nave, que tenemos que destruir al es-



pectro para poder salir de ese mundo antes de que desaparezca. Dicho y hecho. Volvemos de nuevo a la superficie de nuestro planeta pero este no es el final, seguiremos luchando rabiosamente para poder liberar a nuestro pueblo, o nos destruirá el Mago. Sólo tú lo podrás averiguar. Suerte y que la fuerza te acompañe.

Un gran juego de la casa Lonciels, con gráficos en Mode 1, una utilización de colores muy buena, scrol inmejorable, la movilidad de la nave estupenda y sonido digitalizado. En definitiva, un superjuego con una adicción tremebunda y un manejo sencillo.

Os ofrecemos un cargador para la versión de disco y los pokes de vidas infinitas para cualquier versión, así como una rutina diferente al juego, que seguro os sirve para algo.

POKE DE VIDAS INFINITAS

POKE &2AD4,0
POKE &2AD5,0
POKE &2AD6,0
POKE &2AD7,0
POKE &2AD6,0

CARGADOR DE VIDAS INFINITAS MACH III.

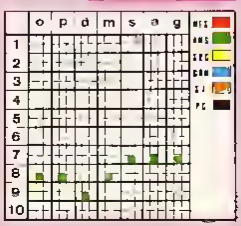
```
10 REM *IDAS PARA M-CHT DERIV TEGICO
20 REM FLAT*** ***** FTOQUE ** AILAPA
30 REM       ERR= SINTAX ERROF
40 REM
50 REM
60 REM *LOCHTE 5 1**INPUT "OLTERES VIDA
S INFINITAS (S/N) ";R$
70 FOR i=&A9A0 TO &A9D2 STEP &10:CHE
K=0:FOR j=i TO i+&F:READ a$:CHECK=CHE
CK+VAL("&"+a$):NEXT
80 IF CHECK<>&1CC2 THEN
90 MEMORY &1CC2 :
100 LOAD"mach3.bin",&1CC3
110 IF R$="S" OR R$="s" THEN 140
120 CALL &A9D0
130 DATA 11,00,1,21,00,10 01 00,40,ed,b0
,c3,7F,1
140 FOR i=&A9D4 TO &A9D6:POKE i,0:NEXT
150 CALL &A9D0
```

BOB MORANE

EN EL ESPACIO

SYSTEM 4
CINTA-AMSTRAD
875 PTS.

COMPULOGICAL
DISCO-PC
3.500 PTS.

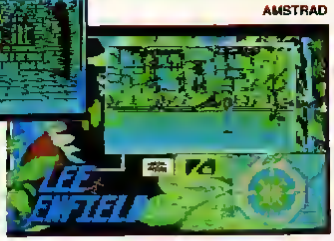


En esta ocasión tenemos a Bob convertido en el «As del Espacio» teniendo como misión salvar a su amigo, en el siglo XXII, le falto tiempo para saltar la barrera del tiempo e ir en su ayuda. Su amigo Bill será liberando de las garras de la «La Sombra Amarilla».

Bob, a su llegada al planeta ENAROM 606, descubrió que había sido conducido a una encerrona de la cual le costaría salir. La «Sombra» esta vez se lo había jugado. Antes de desembarcar de su nave y enfrentarse a las innumerables criaturas que seguro le acechaban, preparó y verificó concienzudamente su única arma, un rifle de rayos láser, que le mostraría donde estaba situado el enemigo en su visor, por medio de unas flechas parpadeantes. También le daría una señal sonora creciente cuando el enemigo se dispusiera a disparar. En tal caso, Bob podría activar su escudo magnético, pero ¡cuidado!, este es agotable y sólo se recargará al pasar de sector.

Empieza el trofeo, contra innumerables soldados robots de ambos sexos, monstruos galácticos cortadores asesinos de difícil localización, ya que son como camaleones. Y, después de estar luchando tremendamente contra todos estos enemigos en el primer sector denominado «sector 1 amarillo» le tocará enfrentarse con algo nunca visto, un meteoro magnético que le impedirá el paso al segundo sector y sucesivos. A éste sólo se le podrá matar disparándole de lleno unas cuantas veces hasta que nos deje salir de nuestro parapeto para coger el ascensor que nos lleve al siguiente sector. Saldremos corriendo por si aca-

AMSTRAD



AMSTRAD

ENRIQUE HILARA

so aparecesen más enemigos y, una vez en el segundo sector llamado «sector 2 violeta», la odisea comienza de nuevo. Este sector es más pequeño y está menos defendido que el anterior, por lo que no tarda mucho en liquidarse a todos sus enemigos aunque volverá a enfrentarse con el meteoro. Pasamos al tercer sector, denominado «sector 3 azul», aquí la cosa ya no es tan fácil para Bob. los enemigos son más numerosos y mejor adiestrados, ya que nos estaría encontrarlos destruidos éstos y el meteoro, pasaremos al cuarto y último sector denominado «sector 4 verde».

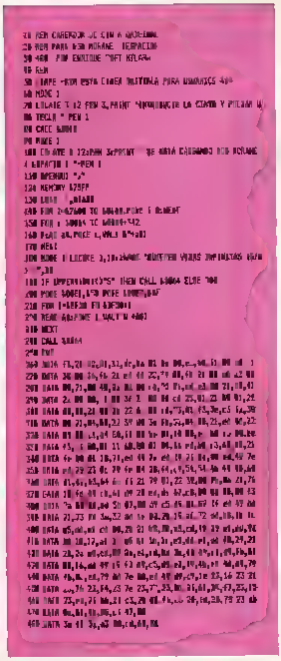
Este es un gran juego, con unos gráficos muy bien cuidados y de alta calidad realizados en modo 1, de aquí que los colores utilizados sólo sean cuatro. Una música verdaderamente genial, y efectos sonoros también muy bien cuidados. El scrol esta muy bien conseguido, el golpe de pantalla no se distingue, por lo que el cambio se realiza rapidamente y así no perdemos el enfoque del visor del rifle

Para que las cosas os sean algo más faciles, os damos un cargador de vidas infinitas. La forma de hacer la pantalla es cosa del cargador. Para su utilización, teclearse el cargador, grabarlo y ejecutarlo, introduciendo después la cinta original desde el principio cuando éste lo pida.

EN LA JUNGLA

Esta vez BOB se encuentra en la cordillera de los Andes, es el siglo XX. Esta en un «infierno verde» intentando rescatar, como ya es costumbre en él a su amigo Bill, que otra vez ha sido apresado por «La Sombra», esta vez Bill había ido en busca del tesoro de los Chibchas, que también busca la «Sombra» para pagar a sus hombres, ya que les debe un mes de paga.

BOB solo cuenta con un cuchillo, que maneja diestramente, y un magneto-detector termico que le avisara en el visor donde se encuentran. Así que ten cuidado cuando estes dentro del templo



Podremos ver cómo vamos en la lucha, fijándonos en la foto de BOB, que se irá ensangrentando y amoratando segun transcurre la pelea, si acabamos con el enemigo antes que el, nos repondremos por completo. También disponemos de dinamita, pero es limitada, y la tendremos que hacer estallar con cuidado, ya que no podremos estar en la pantalla en la que la activamos cuando ésta explota. Aparte de los guardias, tendremos que sobrevivir a los peligros de la selva, arañas, bichos raros, etc

Lo mas efectivo para eludir las arenas es saltarlas. No os recomendamos luchar con ellas.

El juego es quiza mejor incluso que el primero, los gráficos están muy bien definidos, no tanto el nuestro como el de los enemigos que nos atacan, los cuales son unos extravagantes. Un scrol rápido y muy bien conseguido lo mismo en vertical que en horizontal. El colorido es muy apropiado al entorno. El movimiento de BOB tiene ocho posiciones y la de reposo, las cuales se realizan a una velocidad endiablada. Esto se debe a que la pantalla donde se desarrolla la historia es un cuarto de la real, se disimula muy bien debido al enmarque que la pantalla tiene de fondo. El rostro de BOB es muy original, ya que no conocemos ningún juego en que la energía se marque en el rostro de nuestro hombre. El marcador de la dinamita, del magneto-detector y la puntuación, así como un decorado de selva, hacen que la pantalla se llene, pero sin desviar nuestra atención del juego.

BOB MORANE CABALLERO

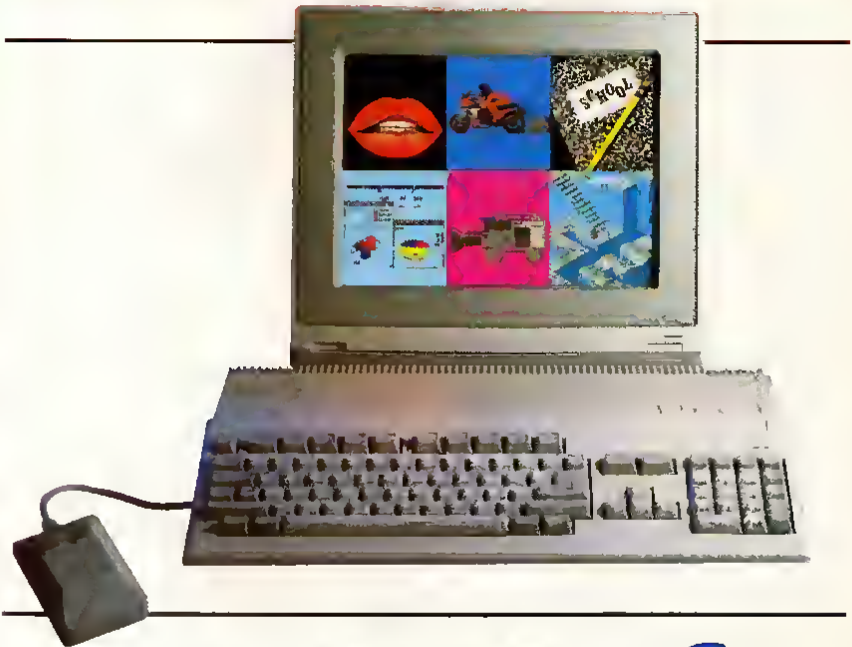
BOB tendrá que viajar al siglo XII, al Castillo del conde de Savoy, donde El Velo Sagrado, una de las mejores reliquias del mundo, puede ser destruida —como no— por un profano conocido por todos nosotros: «La Sombra Amarilla». Así pues BOB se encontrará con monstruos, osos, guardianes y demás, a los cuales vencera con astucia, y la utilización de algunos objetos que aparecen a la derecha e izquierda de la pantalla y que nos indican el estado físico de BOB y el nivel de energía del enemigo, respectivamente.

Con este juego termina esta entrega de tres, cada cual mejor que el siguiente. En este caso las características son muy parecidas, los gráficos están muy bien definidos, el scrol idéntico al anterior, colorido acorde al tema, y sin desfases.

En éste tenemos la variante de que la energía de BOB la marcan dos indicadores, los objetos que recogemos son también imprimidos en la parte inferior izquierda de la pantalla, y el fondo es una imagen de BOB vestido de caballero, digna de ver. Igual que cuando nos matan, que ocurre una cosa fuera de lo común y muy vistosa

Habla, dibuja, hace animación, educa.
Es un ordenador de oficina en casa.
Es un estudio de video.
Es un salón de juegos en estéreo.

Es el Commodore Amiga 500



El nuevo COMMODORE AMIGA 500 es más de lo que nunca se ha esperado de un ordenador doméstico. Su diseño es sorprendente y deslumbra con sus 4096 colores y sonido estéreo, para desplegar toda la creatividad, para permitir trabajos que nunca antes se habían soñado en un ordenador personal, porque no eran realmente posibles.

Como el sintetizador de voz que facilita hablar con el ordenador, o la animación en 3-D que permite poner sus ideas en movimiento, incluso a los principiantes. Es un completo ordenador de oficina en casa, con poderosos programas de Bases de Datos, Tratamiento de Textos, Hojas Electrónicas, Contabilidad y otros Programas de gestión.

El COMMODORE AMIGA 500 trabaja en multitarea rodando varios programas al mismo tiempo. **¡¡¡Y puede trabajar como un PC compatible, con programas standard de PC!!!**

Conectándolo a un video el AMIGA 500 se convierte en un centro de producción de vídeo doméstico. Dibujo gráficos sobre imágenes. Crea títulos en 3-D y produce animaciones.

Y para diversión se dispone del increíble mundo de los juegos de AMIGA. Sus gráficos son de tanta calidad que los usan fabricantes de juegos en las máquinas de monedas.

Si ve una demostración de AMIGA Ud. mismo dirá que sólo con AMIGA es posible hacerlo. Vea trabajar este sensacional ordenador personal en un Distribuidor de COMMODORE.

Commodore

Estoy interesado en recibir más información del AMIGA

Nombre

Dirección

Teléfono

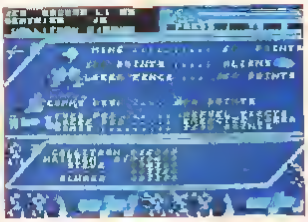
Población

COMMODORE, S.A.
Príncipe de Vergara, 109 - 28002 Madrid
Valencia, 49/51 - 08015 Barcelona

DRO
CINTA
699 PTS.

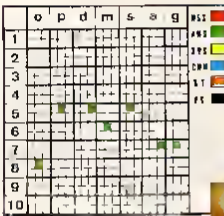
GALLETRON

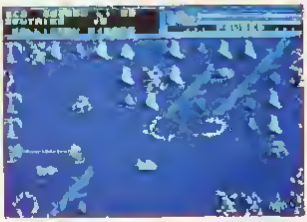
ENRIQUE S. HILARA



Para facilitaros las cosas os damos un cargador de vidas infinitas y numero de vidas para su utilización, teclearlo grabarlo y ejecutarlo después poniendo la cinta original desde el principio

```
1 REM CARGADOR PARA GALLETRON
2 REM PARA AMSTRAD SERIE CPC
3 REM POR ENRIQUE GIFT HILARA
4 REM
5 ITAPE:REM UBICANDO DE 664 EN
LIREM
10 MODE 1:LOCATE 4,12:PRINT "
INTA Y PULSA UNA TECLA
20 CALL &BB18
30 MODE 1:LOAD"":POKE &7A4E,0:POKE &7A
7,&BF
40 FOR a=&BF00 TO &BF00+7
50 READ a$:POKE a,VAL("&"+a$)
60 DATA 3e,30,32,a0,42,3e,c3,32,a1,
,2 DATA 3e,1e,32,9a,7a,3e,20,
fe 3a,3e,91,3e,"a,32,8a,91,c
70 MODE 1:LOCATE 5,1:INPUT "
S INFINITAS S/N) ",A$
80 IF UPPER$(A$)= S" THEN POKE &BF01,0:A
90 E &BF2A,0:POKE &BF15,0:POKE &BF1A,0
SE 120
100 CALL &7A4E
110 END
120 MODE 1:LOCATE 8,6:PRINT "POKER EL NU
ERO SEPARADO"
130 LOCATE 8,8:PRINT "DE ASI
N ";
140 LOCATE 10,7:PRINT "LAS VIDAS POKER E
"
150 LOCATE 7,9:PRINT "EL NO DESEA POKER
VIDAS POR 100 100
160 LOCATE 7,12:INPUT "NUMERO DE
01 99) ";A,B
170 IF A 100 AND B<100 THEN
,00
180 IF A 9 THEN A=B
190 IF B 9 THEN B=
200 POKE &BF01,A+48:POKE &BF2A,B+48
210 CALL &7A4E
```





Todo transcurre en el mas grande y bonito planeta del sistema solar. Alcanzado por la lluvia radioactiva que llegó desde el lejano conflicto intergalactico hace 304 PARSEC. Desde entonces el planeta ha estado en paz pero sin embargo la nación de WORNANGER ha provocado algunos levantamientos. Estos iban encaminados a introducirse en el area catalogada como «Tierra de no hombres», justo a las afueras de Galletron. Esta acción esta en contra de las leyes del planeta por lo que tendra que ser atajada de golpe.

Asi pues nuestra mision como voluntarios será detenerla saliendo al exterior del planeta para impedir la llegada de refuerzos; para esto contamos con el TIGER Mk 111 SKANNEADOR de superficie, un vehiculo de total maniobrabilidad y rapidos giros equipado con los mas modernos sistemas de armamento existentes incluido un rayo positronico capaz de destruir cualquier tipo de estructura metálica, y el Magnetron Pulser, capaz de desactivar los mecanismos de los sistemas standard de armamento, con todo esto, la mision no parece difícil pero luego nos daremos cuenta de lo contrario con el armamento y el fuel habra que tener cuidado, ya que estos se gastan y solo podremos recargarlos cuando encontremos alguna bombona dispersa por el sistema o alguna pistola positrónica.

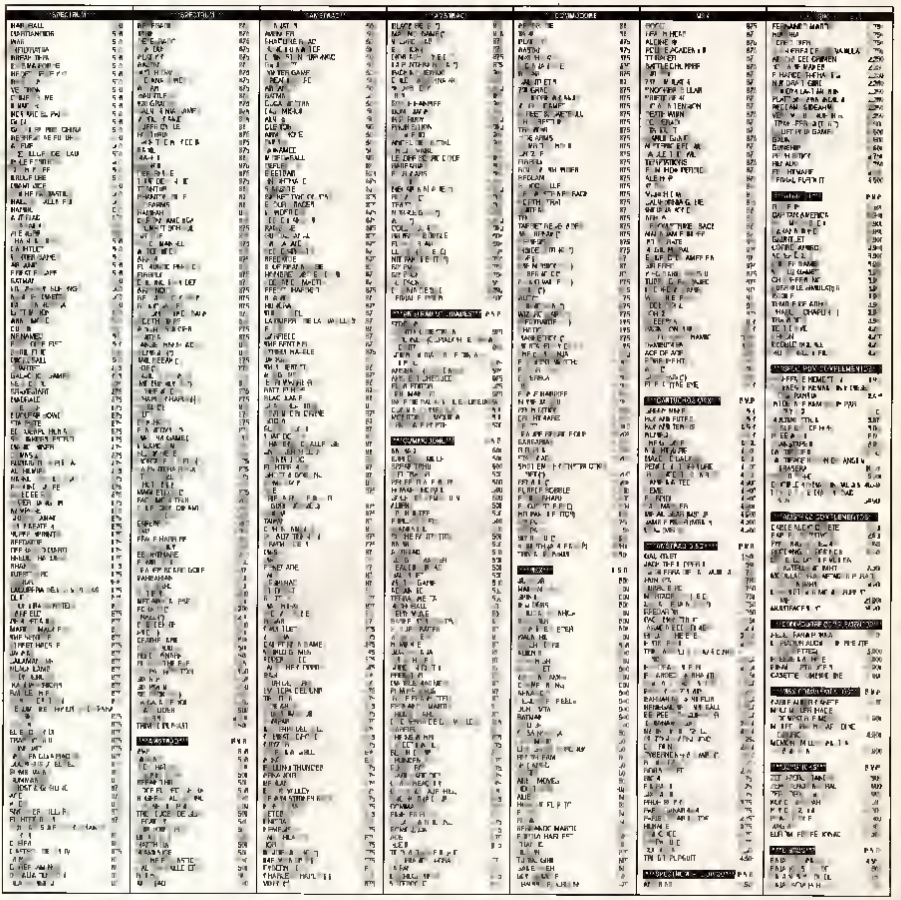
Contamos sólo con tres módulos así que cuidado. Una vez que sabemos todo lo referente a nuestro equipo nos dispondremos a examinar el mapa, que nos advierte que tendremos que pasar por diez sistemas antes de poder cortar los refuerzos. Sin más nos encaminemos al primero, que es LARZIUM II. Aquí, como en los demás, nos encontraremos un rider, al cual una vez destruido, nos teletransportara al siguiente sistema ZORDON y así sucesivamente pasando por IKI XAMA, XAMA LAMUS, JUANE XVI, JUANE XV, KALOCZI II, MAGNUS, LARZIUM I y al último, que será GALLETRON, nuestro querido destino. ¿Que sorpresas nos tendrá preparadas? No lo sabemos.

A lo largo de nuestro viaje nos encontraremos con innumerables enemigos galacticos cada uno de ellos caracteristicos de su sistema, pero tambien habrá minas comunes en todos ellos y barreras antiobjetos, las cuales habra que destruir disparando a la base de los generadores.

En definitiva, un juego muy bueno, con gráficos en modo 1, cuatro colores muy bien utilizados, un scrool de pantallas —quizá el cambio de una a otra sea un poco lento y nos haga perder el control de la nave. El movimiento de ésta es sencillo y sin complicaciones, de fácil manejo, una música estupenda y una adicción de las que pocos juegos consiguen.

ONE WAY SOFTWARE

ONE WAY **MONTERA, 32 - 2.º • • 28013 MADRID • TELÉF.: (91) 521 67 99 Y 522 39 61**



*** EN LOS TITULOS CON ASTERISCO PREFERIBLEMENTE LLAMAR PARA CONFIRMAR DISPONIBILIDAD**

HAZ TU PEDIDO LLAMANDO A LOS TELÉFONOS 521 67 99 O 522 39 61 O POR CORREO ENVIÁNDONOS EL CUPÓN (O UNA COPIA O FOTOCOPIA) A: ONE WAY SOFTWARE MONTERA 32, 2.º MADRID 28013

TÍTULOS GRATIS

CADA 2.000 PESETAS PEDIDAS EN SOFTWARE REGALAMOS UNA CINTA A ELEGIR ENTRE ESTAS

SPECTRUM	AMSTRAD	COMMODORE	MSX
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

NOMBRE _____
APELLIDOS _____
DIRECCIÓN COMPLETA _____
TELÉFONO _____
FORMA DE PAGO _____
☐ TALÓN ☐ CODIGO ☐ CONTRAREEMBOLSO

MODELO ORDENADOR
TÍTULO GRATIS

TÍTULO Y PEDIDO	PRECIO
GASTOS DE ENVÍO	[illegible]
TOTAL	

BEDLAM

ERBE
CINTA - DISCO
875 PTS. - 3.900 PTS

A bordo de nuestra nave X12 conocida mas comunmente como BEDLAM, nos internaremos en el territorio enemigo. La mision es atravesar las 16 estaciones espaciales de que constan las instalaciones preparadas por nuestros adversarios para triturarnos. Hay tres opciones de juego:

— Lobo solitario: en ella afrontamos el peligro solos y sin ayuda de nadie.

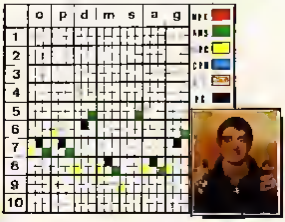
— Compañero auxiliar: cuando nos eliminen habrá un compañero que nos sustituya.

— Pareja demoledora: esta es el modo de ataque más perfecto creado jamas. En el nos acompaña una segunda nave dirigida por otro piloto listo para el combate. En ciertos momentos puede ser peligrosa, ya que las dos naves se pueden estorbar la una a la otra, con la consiguiente perdida de efectivos.

Los enemigos son muy variados y aparecerán en dos formas bien distintas:

— Los de tierra, entorpecen nuestro camino y algunos de ellos disparan misiles. Hay que tener cuidado puesto que algunos misiles llevan un sistema de guia que los lleva directamente hacia la nave, los menos peligrosos solo van en linea recta. Algunos sistemas defensivos, tras ser destruidos, dejan al descubierto naves aliadas (vidas extra) y escudos antimisiles, estos ultimos de duracion demasiado limitada.

— Los enemigos con autopropulsion son el mayor reto del BEDLAM, y desquir sus formaciones completas, da un gran numero de puntos. Cada formación tiene un punto desde el cual es posible destruirla con facilidad, pero los enemigos terrestres estan entrenados para incordiar todo lo que pueden cuando nos ponemos en alguno de estos puntos. El jugador que destruya la ultima nave de una formacion, obtendra una bonificacion especial (que depende de la formación destruida) y le será concedida una invulnerabilidad momentanea. Cada vez que pasemos cuatro sectores tendremos que vernos las caras con una gran nave nodriza, la cual, debido a su gran blindaje, necesita bastantes disparos para ser destruida. La nave nodriza suele llevar escolta, pero si conseguimos destruirla, el alto mando nos concederá una gran bonificación.



FICHA TECNICA

PC

El BEDLAM es un juego original dentro de todos los que han salido de este tipo para los IBM y compatibles.

Tiene un movimiento a base de scrolls muy bien conseguido, aunque debido a la necesidad de velocidad, la nave no se ve muy bien durante el movimiento.

El sonido es nulo totalmente, es el unico gran fallo que se le encuentra al programa.

En cuanto a los gráficos están muy bien diseñados. Utilizan con gran acierto el modo de baja resolución en color, es decir, 320 x 200 en tres paletas de cuatro colores de las cuales se ha utilizado la numero dos, que comprende los colores cyan, blanco y magenta.

Un juego muy conseguido y con gran adicion gracias a que tiene una dificultad media, de forma que te permite avanzar con práctica, nunca es imposible atravesar una fase.

AMSTRAD

Es otro de los muchos de marcianos, pero es innovador el hecho de que permite jugar a dos personas a la vez, bien por el método tradicional de primero uno y luego otro, o bien simultáneamente en pantalla. Los gráficos están en modo 0 (Amstrad), y los colores están muy bien cuidados. El sonido es pobre (Amstrad y PC), el scroll hacia arriba es un poco lento, pero da una gran sensacion de movilidad, lo que le hace un juego de gran adicción.

SPECTRUM

La versión que ha llegado a nuestras manos, solo funciona en el SPECTRUM 128 o en el PLUS II. El sonido es muy bueno, utilizando las caracteristicas del chip del 128. El color esta bien tratado y la velocidad es la adecuada para un juego de este tipo.

ENRIQUE HILARA
JAIME CIFUENTES

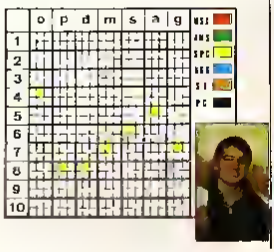
BATTLESHIPS

MCM
CINTA
875 PTS.

Si te gustaron las batallitas de barcos sobre el papel en las horas de clase o recreo en los lugares mas insospechados, ahora es el momento de ponerte a jugar con tu ordenador. Elite, te brinda la oportunidad.

El juego es idéntico a su antecesor, con la única diferencia, de que se pueden dar varias coordenadas en un mismo turno, pare ser mas exactos, se pueden dar veinticuatro, que irán decrementándose, según nos vayan hundiendo los barcos (6 barcos por cuatro disparos cada uno = 24 disparos en total).

Una fantastica conversión de un juego que nunca desaparecera.



IKARI WARRIORS

Un grupo de revolucionarios ha secuestrado al general Alexander Bonn, de las fuerzas Americanas C I F. en America Central y lo tienen prisionero en su propio cuartel general. Antes de su captura final el General ha mandado una señal de socorro que tu y tu compañero habeis recibido.

Tu mision, como no, es rescatar al pobre desgraciado de las garras de sus enemigos. Por fin llego el tan ansiado Ikari Warriors, mucho tiempo han esperado los usuarios de Spectrum para poder disfrutar de este gran programa. Que con una acción y unos gráficos increibles (además del sonido), barrera las fronteras hasta ahora delimitadas por otros programas en la cuestión de adiccion.

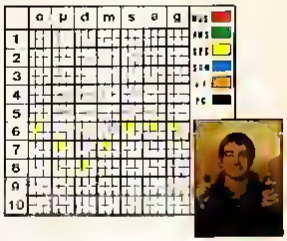
MCM
CINTA
875 PTS.

CHAIN REACTION

MCM
CINTA
875 PTS.

El partido antinuclear ha reprogramado el equipo robotico de la central para vaciar la camara de contencion. Han escondido diecinueve latas de cartuchos radiactivos altamente peligrosos a través de los siete pisos del edificio. Tienes 30 minutos para cumplir tu misión. Para ello dispondras de un buen equipo: metralleta perforada, traje antiradiactivo, etc.

Asi es el tema de la ultima creacion de Durell que sinceramente ha caido mas bajo de lo que nos tenia acostumbrados, como pueda ser el Thanatos o el Saboteur.



CHAMONIX CHALLENGE

Este juego aunque su nombre no nos diga gran cosa, es uno de los más cuidados que se han presentado en simulación en este caso es una simulación de escalada. Para la realización de este juego de la casa Infogrames y distribuido por System 4 en España, ha habido una colaboración estrecha entre los programadores y especialistas en la montaña con lo que se puede decir que con este preludio el juego será bueno. Veamos en qué consiste.

Lo primero que tendremos que hacer es seleccionar nuestra ruta más idónea, aprovisionar de la mejor forma posible nuestra mochila y, en definitiva, todo lo que se hace cuando se va a realizar una gran escalada.

Tiene detalles muy cuidados, como avalanchas, vientos etc., el movimientos del muñeco está muy bien logrado, así como la transformación de día a noche.

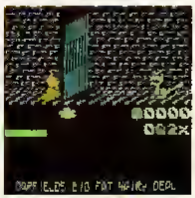
ENRIQUE S. HILARA

SYSTEM 4
CINTA
875 PTS.

GARDFIELD

ORO SOFT
CINTA
875 PTS.

Al fin llega a nuestros ordenadores un mito de la pequeña pantalla, quizá sea el gato más conocido del mundo por sus comics. Es el gato Garfield que llega junto a su amigo el perrot Odie y su amo. Como es normal en él, se divierte pegando patadas a Odie, pero un día le llega la noticia del rapto de su gran amor, empezando entonces las correrías de Garfield para intentar rescatar a su amada. Tendremos que vigilar su estado de energía para que no se fatigue. Para ello, tendremos que hacerle comer toda la Lasagna que pueda su plato favorito.



Su ficha técnica es bastante buena. Los gráficos son en Mode 0, las pantallas se realizan rapidamente. Garfield está muy bien definido, así como Odie. Buena utilización de la paleta de colores, variedad de pantallas, etc.

La acción se realiza en un medio de la pantalla total. El otro medio es para marcadores.

Os ofrecemos un truco para llegar al final.

Presionar nada más cargar el juego, las teclas 0 - P - Q - A - SPACE simultáneamente. Después pulsar el punto del teclado numérico o la tecla de función 0 para avanzar o retroceder respectivamente, pudiendo quedarnos donde más nos guste.

ENRIQUE S. HILARA

ZIGURAT
LA ELECCIÓN ES TUYA
AFTERCODS
AFTERCODS: El gran juego de acción que pondrá a prueba tus reflejos.
HUMPHREY
HUMPHREY: La colección por excelencia. Una persecución sin límites.
ARKOS
ARKOS: El arcade que esperabas. Exclusivo sistema de tres pingüinos.
ARCADIA
ZIGURAT SOFTWARE: AVDA. PETANZOS, 85. ESTUDIO 2.
28034 MADRID. TEL.: (91) 739 30 23
DISTRIBUIDOR: ERBE SOFTWARE, C/. NÚÑEZ MORGADO, 11.
28036 MADRID. TEL.: (91) 314 18 64

ROLLING

AMSTRAD Y SPECTRUM

ERBE
CINTA
875 pts.

El mundo como otras tantas veces, esta en peligro esta vez es a causa del maléfico Maboo, líder de la organizacion Geldra con su base de operaciones en Nueva York, hacia el año 1960

La OMPC (Organizacion Mundial de la Policía del Crimen) ha mandado a varios agentes a desmantelar la organización, pero todos han sido apresados, solo quedaba un hombre que pudiera hacerlo y salvar a sus compañeros éste era conocido como «Albatross» debido a su aficion al golf y a conclur innumerables hoyos de un solo golpe.

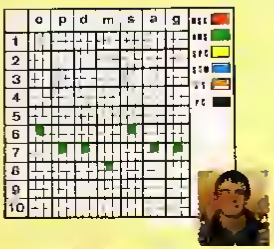
Albatross, es nuestro personaje se introducira en la base de Maboo por sus diez niveles, cada uno mas difícil que el anterior, para destruir a Maboo pero antes que podamos hacer esto tendremos que luchar con sus secuaces asi como con espectros que aparecen de entre la lava.

Al ser el cuartel general de la organización del criminal Geldra, nuestro hombre encontrara numerosas puertas que le abastecerán de munición, repetitiva y de tambor habrá veces que el nivel inferior de la base este obstruido y tengamos que saltar hacia el nivel superior, ayudándonos de la barandilla, hay otras muchas puertas que solo nos valdrán para ocultarnos cuando veamos que la cantidad de enemigos es grande

Este juego como otros tantos, es una conversión de las máquinas recreativas Esta bastante bien hecha nuestro personaje para su movimiento ha sido realizado con 22 graficos distintos (si, si, veintidós) Éstos los podeis observar, en la fotografia no cabe duda que con esta cantidad de graficos su movilidad es excepcional, asi como sus colores, lo mismo del hombre que los de todo el juego los graficos se han desarrollado en modo 0, el scroll de las pantallas esta muy bien cuidado sin darse cuenta de que hemos cambiado de escenario

Os demos un cargador muy «original» (para la versión Amstrad) y los pokes para esta versión son los siguientes

POKE ANTIPUÑETAZOS Y BOMBAS > POKE 18208,0
POKE DE CAMBIO DE FASE > POKE 17199,FASES-1 (FASES 1 A 10)



THUNDER

CARGADOR PARA SPECTRUM

```
10 REM CARGADOR ROLLING T.
20 PAPER 0: BORDER 0 CLEAR" "25000:
   PRINT #1;TAB 6,"PON LA CINTA ORIGINAL"'LOAD' " SCREEN$
30 LOAD" "CODE
40 POKE 37972,0: REM VIDAS INFINITAS
50 POKE 38986 201 REM INMUNE
60 RANDOMIZE USR 35207
70 SAVE "CARROLL" LINE 10
```

LUIS JORGE GARCIA

CARGADOR PARA AMSTRAD

```
10 " CARGADOR "ORIGINAL" DE ROLLING THUN
DER
20 "      REALIZADO POR ENRIQUE S. HILARA
30
40 INK 1,0:INK 2,6
50 PEN 1:MODE 0
60 LOCATE 1,6:PRINT "TRING$(40,CHR$(143)
)
70 FOR i=&4000 TO 142EC
80 READ a$:POKE i,VAL("&"+A$):NEXT
90 a=&C000:long=252
100 en=0:fi=5:dir=&4000:k=0
110 FOR i=an TO fi
120 j=PEEK(dir+yo):yo=yo+1:POKE a+i,j
130 IF yo=long THEN 220
140 NEXT
150 a=a+&800
160 c=c+1
170 IF c=8 THEN a=0:a=&C050
180 IF c=17 THEN a=0:a=&C0A0
190 IF c=26 THEN a=0:a=&C0F0
200 IF c=35 THEN a=0:a=&C140
210 GOTO 110
220 REM
230 an=an+1:fi=fi+1:a=0:c=0:i=0:a=&C000
yo=0
240 k=k+1
250 IF k=1 THEN dir=&40FF:long=254
260 IF k=2 THEN dir=&41FF:long=252
270 IF k=3 THEN dir=&4000:k=0
280 IF fi=40 THEN 300
290 GOTO 110
300 |TAPE:REM usuarios de 464 omitir est
a linea
310 PEN 15:LOCATE 6,20:PRINT "cargando";
PEN 1
320 PEN 12:LOCATE 3,2:PRINT "ROLLING TH
UNDER":PEN 1
330 CALL &BB18
340 RUN " "
350 END
```

AMSTRAD

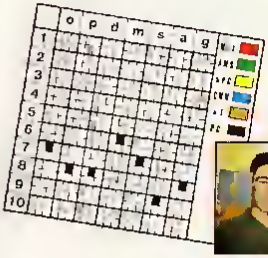
AMSTRAD

AMSTRAD

AMSTRAD

ENRIQUE S. HILARA

SABOTEUR II



MCM
DISCO
3.900 PTS.

VALORACION

Tras la muerte de tu hermano el centro de mando te ha mandado sustituirle en su trabajo. Antes de morir dejo un disquette que robo del edificio central de seguridad que contiene información sobre la plataforma de lanzamiento de misiles del dictador. Debes introducirte en el bunker, recorrer sus 700 habitaciones, encontrar los trozos de cinta perforada, cambiar el rumbo del misil y escapar.

Al llegar al centro de mando nos encontramos sobre un ala delta desde la cual, al saltar, aterrizaremos en la parte exterior del bunker.

Dentro de la base, si apreciamos nuestra vida, debemos luchar con pumas y androides. Los pumas intentarán mordernos y podemos saltar por encima de ellos o intentar matarlos de una patada o lanzándoles algún objeto. A los androides es más difícil matarlos ya que disponen de cuchillos, lanzallamas y luchan cuerpo a cuerpo. Para eliminarlos con facilidad se les lanza un cuchillo, se les da una patada y un par de golpes bajos. Si un guardia te dispara debes saltar o agacharte para evitar una pérdida de energía.

Los trozos de cinta perforada que tenemos que recoger se encuentran en unos cajones que hay repartidos por toda la base. Una vez encontrados, buscaremos los terminales de comunicaciones, los cuales controlan el rumbo del misil, los ascensores y la valla electrificada. Sin su correcta utilización es imposible terminar la misión, ya que, por ejemplo, si no desconectamos la valla electrificada, no podremos escapar de la base y si no dirigimos los ascensores no podremos acceder a algunas partes de la base. La cinta perforada hace funcionar el terminal que hay junto al misil, de esta forma se varía el rumbo de este, pero hay que hacerlo antes del lanzamiento. Las piezas de cinta perforada aparecen entre el PAY DISPLAY y el nivel de energía. Cuando has recogido suficiente cantidad de cinta, el último trozo aparece de color verde. En el nivel uno no es necesario recoger ninguno.

También antes de que el misil se dispare, debemos intentar escapar. Para ello nos dirigimos hacia la parte inferior central de las cuevas, donde encontramos una moto. Eso sí, de nada servirá si no hemos desconectado la valla eléctrica con anterioridad.

Es un juego muy adictivo debido a la gran cantidad de acciones diferentes que debemos realizar para completar la misión. Los gráficos están correctamente realizados y el movimiento, aunque es un poco brusco es aceptable.

JAIME CIFUENTES

AMIGA — TEST DRIVE — PC
ATARI

ORO SOFT
512 Kb PC
DISCO
4.700 PTS.

Gracias a las ventas de mis videojuegos poseía un millón de dólares. Me senté en un banco del parque para pensar que hacer con tanto dinero. Al poco tiempo vi como pasaba por delante de mi un lujoso coche. Me dije, yo también puedo tener uno.

Cuando llegué a la exposición estaba rodeado de cinco coches (Lamborghini Corvette Ferrari Testarossa, Porche 911 TURBO y Lotus TURBO). Elegí el Testarossa.

Antes de pasarme por la exposición fui a apuntarme a la carrera que se celebra todos los años por estas fechas. En ella hay que llegar el primero y a ser

posible intentar batir el record del ano pasado Esta carrera no es legal por lo tanto en la carretera habra policias y la circulacion no estará cortada

EL JUEGO

Cuando abrimos la cartuchera nos encontramos con dos discos el primero es para los ordenadores que posean tarjeta CGA o HERCULES En caso de poseer CGA habrá que insertar el segundo disco

Las instrucciones se encuentran en ingles igual que el juego aunque viene incluida una hoja en donde nos explica la forma de jugar

La presentacion del juego es muy buena ademas todos los coches que podemos comprar están digitalizados con lo que podemos admirar mucho mas sus caracteristicas

Una vez que nos encontramos dentro del juego y a manos del volante observamos el interior del coche que hemos elegido Una de las cosas mas curiosas es que tenemos retrovisor con lo que podemos ver como se aleja el paisaje También veremos a los coches que vienen y sobre todo a la policia

Entre los obstaculos que nos encontramos durante la carrera, estan los camiones que suben y bajan coches particulares Ademas de los charcos de agua y las curvas cerradas que encontramos en la ascensión por la carretera También hay que contar con la pérdida de combustible que recuperaremos en cualquier gasolinera y sobretodo las multas que nos pondran sobre el cristal delantero si nos dejamos pillar por la policia

Es un buen simulador de coches que consigue hacerte sentir como un verdadero as del volante

El scroll y el movimiento es bueno pero los graficos no varian demasiado Como contrapartida tiene una buena cantidad de detalles como los pájaros que se estrellan contra tu coche y manchan el parabrisas o la bronca que te suele caer en la gasolinera, por no haber aprovechado al máximo las posibilidades de tu coche

Este juego es capaz de penetrar en nuestros sueños y lo que es peor, quitármoslo durante un buen numero de noches

J. JOAQUIN LOSAS
ANTONIO PEREZ

ATARI ST

SKY FOX

ORO SOFT
DISCO
ARCADE

F. JAVIER PAZ

Este programa se distribuye en una pequeña carpeta con sus instrucciones y un comic dentro En el nos cuenta un poco de que va nuestra mision Segun parece tu base está siendo bombardeada por ultracazas del ejército enemigo, en ese momento te encargan que cogas tu Sky-Fox un aparato de grandes caracteristicas y que aun no ha sido probado oficialmente, tu deberas hacerlo y luchar solo contra el enemigo En un momento dado no te acuerdes de lo que te dijo Ray Tobey, de todas formas tu mision es prácticamente suicida y deberás arremeter contra todo lo que se interponga en tu camino

Algunas de las caracteristicas de este aparato son

— Velocidad de vuelo de mach 0 a mach 4 (el Sky

JUEGOS

Fox puede alcanzar la velocidad maxima y girar en un instante)

— Misiles rastreadores de calor... con el podras atacar todas las naves nodrizas del enemigo.

— Canones Laser, permiten el fuego continuo.

— Armas de deteccion electronica y escudos de ilectores

— Misiles guiados por radar (solo destrozandolos se los puede detener).

Sky Fox, una maquina en la que hay que volar para creer. Impresionante velocidad. Armas poderosas y monteras. El mas estrategico Radar. Sistemas de vigilencia y de guia.

Tu mision: 15 escenarios desde una mision de entrenamiento hasta una invasion masiva, con 5 niveles de dificultad, desde cadete hasta As de Base.

Dentro de la pantalla en panoramica tendras una serie de conexiones con el aparato:

— Contador de misiles guiados
— Reloj
— Indicador de combustible
— Indicador de velocidad
— Pantalla del radar detector
— Selector de misiles rastreadores del calor
— Indicador de piloto automatico
— Indicador de escudo
— Indicador de altitud
— Brujula.
— Coordenadas X e Y

Escenarios: Hay varios entrenamientos o fases por donde debereis regiros: uno de ellos es el entrenamiento contra tanques 1 y 2, el siguiente es un entrenamiento contra los aviones 1, 2 y 3, entrenamiento en altura y superficie, entrenamiento mixto, pequeña invasion e invasion total.

La version de Sky Fox en Atari es una verdadera maravilla: los graficos se han mejorado de una forma espectacular y la musica no digamos. La rapidez de los movimientos es muy acorde con el tipo de juego que se quiere plantear y a los escenarios no les falta de nada. De todo la sensacion de estar volando en un aparato del año 3000.

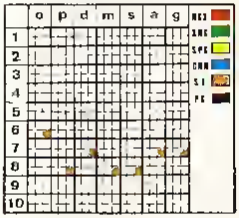
PUNTOS NEGATIVOS

— El manual es la version de Amstrad en cinta, por lo que para un novato puede confundirle del todo.

— Pocas explicaciones de funcionamiento, sólo se dan las bases del mismo.

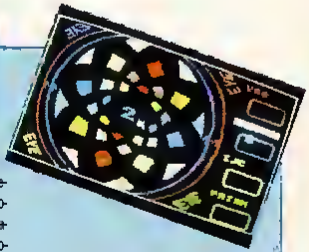
PUNTOS POSITIVOS

Buen grafismo. Muy buena musica. Mucho Color. Instrucciones en castellano. Muy buena presentacion. Gran rapidez.

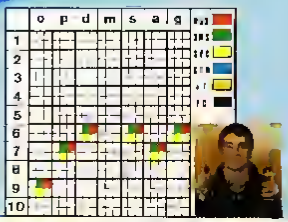


MCM
CINTA
3.900 PTS.

AMSTRAD
SPECTRUM
MSX



EYE



El juego se desarrolla en un tablero circular que dispone de varios colores, pero sólo se ven cuatro cuadrantes de cada color, podremos mover dos espiras circulares, una de ellas gira a izquierdas y la otra a derecha. Al hacerlas girar, nos compli caran la resolucion del juego, ya que nos cambiarán la posicion de los colores, pero no la de las fichas. Nuestra misión es poner todas nuestras fichas en nuestro color, en caso de jugar mas de dos jugadores, bastará con poner tres fichas en cada color para que ganemos la partida.

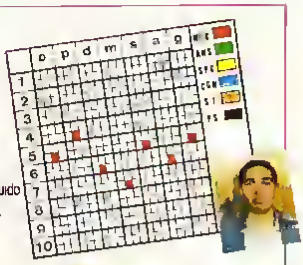
El juego ofrece la variante de que se puede jugar hasta cuatro personas, bien entre nosotros mismos o con la maquina como un jugador cualquiera.

En definitiva, un juego para olvidarnos un poco de los arcades y aventuras, y darle al coco-melonero.

Una pantalla de presentacion bastante maja, asi como toda la puesta del juego.

ENRIQUE S. HILARA.

SYSTEM 4
CINTA
SIMULACION
875 PTS.



TT-Racer es otro de los tantos programas que existen en el mercado sobre la simulación. Aunque este programa exista en otras versiones no tiene nada que ver en cuanto al tema de programacion y gráficos.

Poco podemos decir al respecto su ponemos que todos vosotros sabéis de qué va el tema. Tan sólo deciros que deberéis recorrer el circuito 12 veces y en el menor tiempo posible.

TEMP es la temperatura de tu maquina y FUEL tu combustible. Según vamos avanzando por el recorrido unas flechas aparecerán en la parte superior de la pantalla. Estas nos indican hacia donde viene una curva. También, como es lógico deberemos intentar no chocar contra los motoristas.

TT Racer es un programa que no se ajusta del todo a las especificaciones de este tipo de juego. La rapidez deja mucho que desear y del scroll no digamos. Las posiciones del motorista son un tanto bastas ya que se ajustan (en solo) a una posición vertical y a otra oblicua, dando muy poca sensación de movimiento.

PUNTOS NEGATIVOS:

— Poca sensación de realidad.
— Scroll poco conseguido.
— Demasiada lentitud.

PUNTOS POSITIVOS:

— Buena presentacion.
— Marco muy apropiado de pantalla.

CONTROLES:

— Izqda ..... Cursor Izqda
— Dcha ..... Cursor dcha
— Acelerar ..... Cursor arr
— Frenar ..... Cursor abajo

FRANCISCO J. PAZ

ERBE SOFT
CINTA
64Kb
875 PTS.

MATCH DAY II

MATCH DAY II es la segunda parte del mismo nombre. En este caso, nuestro objetivo será una gran final entre equipos de distintas naciones.

Match Day II viene provisto de absolutamente todos los detalles que caracterizan una gran final de fútbol: boleas, penaltis, patada atras, etc.

OPCIONES:

A 1 Player matchday → Juegas contra ordenador
B 2 Players matchday → Juegas contra un amigo
C Twin player → Tu y un amigo contra ordenador
D Matchday Cup → Tu y siete amigos más.

Estas son algunas de las opciones a elegir dentro del juego, aunque éste no sea nada del otro mundo, en gráficos podemos decir que es uno de los mejores simuladores existentes ahora mismo dentro del mercado.

FRANCISCO J. PAZ R.

CONTROLES:

1 Joystick
2 Cursores
3 Redefinir teclas
4 Teclas definidas

— Izquierda ..... [
— Derecha .....]
— Arriba ..... A
— Abajo ..... Z
— Patada ..... Space

SUGERENCIAS:

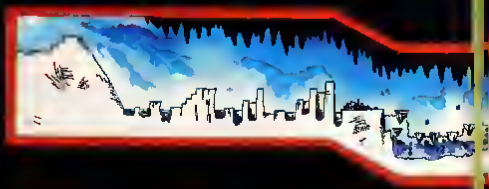
— Usar 2 player match day para empezar.
— Practicar las boleas.
— Cubre el balon hacia arriba y abajo.
— Si quieres perder tiempo, coge el balon y sube hacia abajo y hacia arriba.

ATF
ADVANCED TACTICAL FIGHTER
BOBSLEIGH
BRITAIN'S NO. 1 DRIVER
ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 – 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 – 241 96 25
Telex: 22690 ZAFIR E
Fax: 542 14 10
ZAFIRO

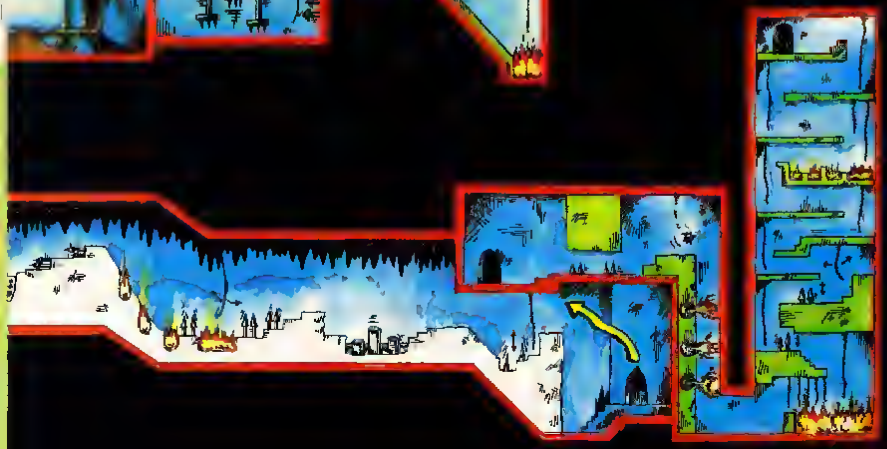
NIVEL 1 AL 3

NIVEL 2

NIVEL 3



NIVEL 1



SCHWARZENEGGER PREDATOR

ACTIVISION
PROEIN
CINTA
875 PTS.

LUIS J. GARCIA

Las cosas se han puesto muy difíciles, tres enviados del Presidente han sido secuestrados por la guerrilla y tu como COMANDANTE SCHAEFER deberas ir en busca de estos y rescatarlos de sus opresores.

La cosa tampoco hubiera sido tan difícil, de no ser por los extraños sucesos ocurridos en la selva, hombres degollados salvajemente, mutilados, colgados de los árboles de forma inhumana... Es hora de descubrir lo que sucede.

Dillon, Ramirez, Mac, Hawkins, Billy y Blain, tus compañeros de combate, son los primeros en saltar del helicoptero e internarse en la selva. Tu vas a la retaguardia, algo rezagado. Pronto hallaras el helicóptero accidentado, sin apreciar en el signos de vida, sigues tu camino intentando encontrar el paradero de esos tres senadores que debian haberse quedado en casita.

En el camino te encontraras con algo sumamente desagradable. Hawkings, uno de tus compañeros totalmente destrozado, mutilado. Lo unico que puedes hacer es coger su arma ya que puede serte util.

Algo te aterroriza, ¿quién pueda haber sido capaz de destrozar asi a tu compañero? Es algo demasiado inhumano para que lo haya hecho uno de los guerrilleros, pero sigues tu camino.

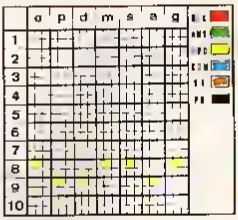
Avanzas introduciendote a través de la selva, y la sangre se te va helando cada vez más. Algo siniestro te observa y es ahora cuando te das cuenta de que tenias que haberte comprado más dodotis...

SPECTRUM

SPECTRUM

COMENTARIO

PREDATOR es un programa realizado por Activision y distribuido por PROEIN. La calidad del programa es total, tanto en movimiento como en efectos sonoros y graficos, un autentico SUPERJUEGO que no pegara fuerte sólo por el tema que trata, sino por la concepción sencilla y la alta calidad con la que ha sido dotado.



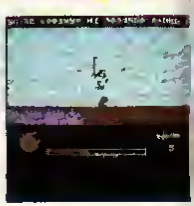
RASTAN

IMAGINE
ERBE
CINTA
875 PTS.

LA HISTORIA

RASTAN es uno de los hombres mas poderosos de la Tierra. Durante siglos y siglos el ha sido el guardian del mundo de Maranna, habitado por una raza de barbaros. Y por fin ha llegado el tan poco deseado «dia de la justicia», en el cual el malvado mago Karg ha abierto las puertas del infierno al mundo de Maranna. Con motivo de tal reaccion, criaturas espantosas y demonios han usurpado las tierras de Maranna, destruyendo y arrasando con su deletereo aliento el puro y calido aire de Maranna.

Ahora, Rastan deberá acabar con todas estas criaturas infernales y ajustar cuentas con su amigo Karg, para lo cual tendra que pasar por una innumerable serie de luchas, con los amigos y subditos de Krag.


SPECTRUM

El final esta cerca. Krag luchará en su versión de dragón y tu deberás eliminarlo como puedas. De ti depende el futuro del mundo de Maranna.

Nada más empezar a jugar, Rastan maneja una espada, que podremos cambiar según la fase en la que nos encontremos, por un hacha, un mazo o una espada que dispara bolas de fuego.

Al eliminar a los enemigos que encontremos en nuestro camino, en ocasiones podremos recoger algunos objetos que producirán ciertos efectos sobre Rastan:

— ESCUDO: al recogerlo, reducirá nuestros daños a la mitad.
— MANTO: igual que el escudo.
— VENENO: reduce la energía en una porción.
— JOYAS: nos dan puntos extras.
— COLLAR: duplica la puntuación.
— ANILLO: acelera las armas.
— ARMADURA: seremos inmunes durante un rato.
— MEDICINA: recarga la energía.
— CABEZA DE CORDERO: nos repone totalmente la energía.

Además de estos objetos, está también la vara que nos dará cualquier cosa.

COMENTARIO

Rastan es la última creación de Imagine. Se trata de un juego con sistema multicarga (debido a la longitud del mapeado y la variedad gráfica, de la que se le ha dotado).

EL JUEGO

La conversión (de la maquina de los bares) es increible. No ha perdido ni la mínima gota de adictividad. El mapeado es exactamente igual, así como la distribución de las armas por la pantalla. Como siempre, lo único que se le puede achacar es el color (en la versión Spectrum), y los efectos sonoros. Por lo demás, es como los ingleses dicen, un MEGAGAME.

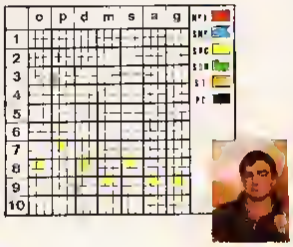
EL CARGADOR

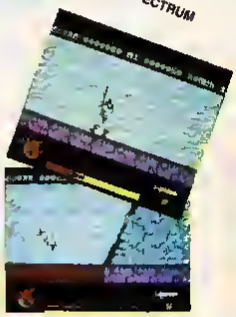
Teclea el cargador que a continuación adjuntamos y haz RUN (ENTER). Te ofrecerá vidas infinitas y energía infinita, con lo que podrás acabar el juego sin el mínimo problema.

POKES PARA LA VERSION DESPROTEGIDA DE SPECTRUM

VIDAS INFINITAS ..... POKE 39898,0
ENERGIA INFINITA ..... POKE 40268,0

LUIS JORGE GARCIA





SPECTRUM

IMPLOSION

Los 8 niveles del planeta CAOS se han liberado y erigido como potencias independientes. La situación del planeta es muy delicada.

Como comandante en jefe de las fuerzas del planeta CAOS, tu misión será:

— Destruir cada uno de los 8 niveles rebeldes.

Para ello, destruye todas las formaciones ofensivas de cada nivel, así, este IMPLOSIONARA y podrás pasar al nivel siguiente. Obtendrás bonificación en puntos por el tiempo mínimo invertido en cumplir tu misión.

Implosion es un programa de una aceptable calidad gráfica. El único fallo es la adicción, ya que el programa es un tanto soso. También hay que resaltar el sonido, especial para el Spectrum 128K, que es de agradecer y da mayor vistosidad.

Es un juego con una concepción sencilla, especial para «jugadores hábiles y empedernidos», que quieran jugársela con un juego difícil y sin complicaciones logísticas.

PARA LA VERSION DESPROTEGIDA, PONER: VIDAS INFINITAS: POKE 33538,0

MAPA IMPLOSION SPECTRUM

1 2 3 4 5 6 7 8 FINAL

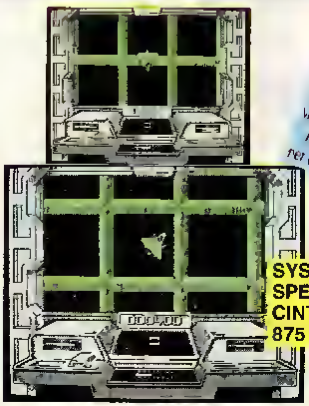
LUIS JORGE GARCIA

EL CARGADOR

Teclea el cargador y grábalo en una cinta con SAVE "Carplosion" LINE 0. Haz RUN (ENTER). Te pedirá que pongas la cinta original.

El cargador ofrece vidas infinitas, con lo que podrás apaciguar los otros niveles rebeldes.

```
10 REM [illegible] LUIS JORGE GARCIA
[illegible] INTAX ERROR
[illegible] IMPLOSION
20 [illegible] PAPER [illegible]
[illegible] PRINT #1 TAB 6 [illegible]
[illegible] CINTA ORIGINAL
30 [illegible] PORE [illegible]
[illegible]
40 RANDOMIZE [illegible]
50 [illegible] vidas inf
[illegible]
60 [illegible]
70 SAVE "CARPLOSION" LINE [illegible]
```



TRUCOS

Estrellate diez veces con las plataformas (tecla 2x). Pasarás de fase cuando te hayas estrellado las diez veces. También obtendrás puntos extras. IMPORTANTE para utilizar este truco deberás poner el cargador de VIDAS INF.

SYSTEM 4
SPECTRUM 48K y 128K
CINTA
875 PTS.

LUIS JORGE GARCIA

iBSA

Software

Letras de esto hay mucho más ...

the SENTINEL

DRO SOFT
DISCO
ARCADE
4.700 PTS.

Hace ya algún tiempo «The Sentinel» se convirtió en uno de los juegos más vendidos en España en las versiones de Spectrum y Amstrad. Como novedad nos llega ahora en la versión de Atari mejorando notablemente los gráficos del mismo.

Como diferencia a resaltar, diremos que una de las mejoras sobre este juego es la rapidez con que se ejecutan los movimientos, aparte del sonido que se le incorpora que no tiene nada que envidiar a las máquinas de calle.

Tu objetivo será neutralizar a Sentinel, para ello deberás absorber toda su energía y sustituirlo como regidor del panorama, cada vez que consigas hacerlo accederás a un nuevo mundo donde las dificultades se incrementan.

Tal vez el problema de localizar a Sentinel quede en un segundo plano, si decimos que Sentinel cada vez que recoge una unidad de energía se convierte más y más en un bloque hasta convertirse en un árbol.

La energía disponible aparece mostrada en la parte superior izquierda de la pantalla en forma de iconos de to-

007 Soft

Alcalá, 211 · Telef. 256 14 30
28028 Madrid

ESPECIALISTAS EN ATARI-ST Y COMMODORE - AMIGA

AMIGA HARDW

GENLOCK A 500/1000	85 000
DIGI VIEW 2.0 PAL	15 900
ADAPTADOR D VIEW PARA A 500/2000	5 900
DIGIPIC (Tiempo real en monocromo)	19 900
UNIDAD EXTERNA COMMODORE 1 MB	44 000
UNIDAD EXTERNA CUMANA 1 MB	30 000
UNIDAD INTERNA COMMODORE 1 MB	30 000
DISCO DURO 20 MEGAS	75 000
DISCO DURO 40 MEGAS	150 000
EXPANSION 1 A MEGA (RELOJ A 500)	24 500
EXPANSION 2 MEGAS A 2.000	69 000
EXPANS. 2 MEGAS A 1.000 A 500 EXT	55 000
MODULADOR T.V. A 500	5 500
PLACA MODEM A AMIGA TV A 2000	15 000
PLACA XT + UNIDAD 5 1/4	45 000
DIGITALIZADOR STEREO AUDIO	11 500
FUTURE SOUND DIGITALIZADOR	6 000
FUNDA PLASTICO RIGIDA A 500	3 500
FONE A POLIVINILO A 500	975
ARCHIVADOR 10 DISKETTES	400
ARCHIVADOR METALICO CON LLAVE 70 D	4 500
ARCHIVADOR PLASTICO 150 DISKETTES	4 500
ALFOMBRILLA PARA RATON	2 000
IMPRESORA COLOR NEC 24 AGUJAS CP6 (80 COLS 216 cps)	114 000
IMPRESORA COLOR NEC 24 AGUJAS CP7 (136 COLS 216 cps)	259 900
IMPRESORA COLOR NEC 24 AGUJAS P6 (80 COLS 324 cps)	285 900
IMPRESORA COLOR STAR 24 AGUJAS LC 10 (80 COLS 216 cps)	76 000
TABLETA GRAFICA EASYL A 500	80 000
TABLETA GRAFICA EASYL A 1000	90 100
TABLETA GRAFICA EASYL A 2000	90 100
DISKETTES 3 1/2 (CAJA DE 10 DISKETTS)	2 500

REVISTAS

AMIGA WORLD USA	330
AMIGA USER (UK)	595

AMIGA SOFT

TERRORPODS (Psygnosis)	4 500
BARBARIAN (Psygnosis)	4 500
QUARTERBACK (Psygnosis)	6 500
WORLD GAMES (Epyx)	5 000
WINTER GAMES (Epyx)	5 000
ONE ON ONE (Electronic Arts)	6 000
LEADER BOARD (Access)	5 000
SUPER HUEVO (Arcade)	2 000
XR 35 (Arcade)	4 000
GRID START (Arcade)	3 000
KARTING GRAND PRIX (Arcade)	3 000
BATTLE TANK (Electronic Arts)	6 500
FAERY TALE (Novedad rol)	6 500
ARENA (Psygnosis)	6 500
SKY FIGHTER (Arcade)	4 000
LAS VEGAS (Arcade)	3 000
S.D.I. (Electronic Arts)	6 500
BLACK JACK ACADEMY (Libro Juego)	7 500
PARTS (Puzzle Arcade)	3 500
VYPER (Top Arcade)	5 000
GALACTIC INVASION (Micro Juegos)	5 000
AMIGA POWER PACK (Psygnosis)	6 000
APPLICATION (Contabilidad)	8 000
ECO (Ocean)	4 500
DEVPAC (Editor)	6 500
PHALANX	2 500
ENLANCHER FACTOR	1 500
CHALLENGER (Arcade)	2 500
TAHI BOXING (Arcade)	3 000
SOCCER (Arcade)	2 500
HOTEL (Rol Ocean)	4 000
DR FRUIT (Arcade)	2 500
STRIP POKER (Arcade)	3 500
LIMIT (Arcade)	3 500
CLAS BRIDGE (Arcade)	2 500
SUPER HUEY (Arcade)	3 500
STRIP POKER II (Arcade)	3 500
TRIVIAL (Arcade)	3 500
FLIGHT PATH 737 (Arcade)	3 500

TAMBIEN TENEMOS SOFT DE GESTION

Distribuidor Oficial

Commodore

¡¡TU TIENDA AMIGA!!

AMIGA

bot bloque y árbol. Un robot de color vale 15 unidades de energía.

Para poder llevar a cabo tu misión deberás construirte un robot con el que avanzarás por el panorama tridimensional, cada vez que crees otro, este desaparecerá.

Una vez que el Sentinel ha sido absorbido, ya no podrás absorber más energía, aunque aún podrás seguir creando objetos y transferirse a otros robots.

Una vez que haya superespaciado, mientras permanece en la torre del Sentinel, recibirás la clave de entrada de 8 dígitos para un nuevo panorama. El panorama adjudicado equivale al número de panorama actual más la energía que le queda después del superespaciado.

PUNTOS NEGATIVOS

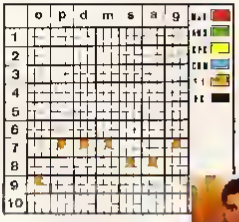
— Instrucciones no demasiado claras.

— Manual muy completo, pero en inglés.

PUNTOS POSITIVOS

— Buen tratamiento gráfico.
— Muy buen sonido.
— Juego muy adictivo.
— Tratamiento tridimensional.

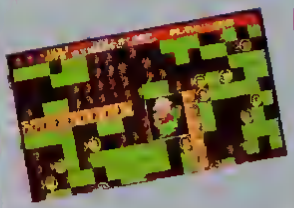
FRANCISCO J. PAZ R.



ATARI

ROCKFORD

PC



Este juego posee el mismo personaje y contenidos que el Boulder Dash. Tenemos que atravesar cinco mundos perdidos, entre los que se encuentran las cavernas de Cryner, el Dorado, Doctor Frankenstein y un montón de mundos más. Cada mundo posee cuatro niveles de dificultad ascendente.

Además de los más de cien rompecabezas que hay en las dieciseis pantallas de cada mundo, nos encontraremos a monstruos, tesoro, arañas, etc.

ST HARDW

DIGITALIZADOR PRINT TECHNIC PROFESIONAL	75.000
PPD SOUND DESIGNER (DIGITAL AUDIO)	2.700
UNIDAD EXTERNA 1 MEGA 3 1/2	30.000
UNIDAD EXTERNA 1 MEGA 5 1/4	30.000
UNIDAD EXTERNA CUMANA 5 1/4	40.000
DISCO DURO 20 MEGAS	110.000
MODEM 300/1200 FULL DUPLEX	50.000
CONECTOR DIN 19 PATILLAS	1.000
PROLONGADOR DISCO DURO	3.000
PROTECTOR DE TECLADO ATARI ST	3.000
CABLE MONITOR A EL PROTECTOR	3.500
CONMUTADOR MONITOR EN A COLOR	4.000
ARCHIVADOR 10 DISKETTES	700
ARCHIVADOR METALICO CON LLAVE 80 D	4.500
ARCHIVADOR PLASTICO 150 DISKETTES	4.500
ALEJOMBRILLA RATON	2.000
DISKETTES 3 1/2 DESDE 50 PTS	
DISKETTES 5 1/4 DESDE 150 PTS	

REVISTAS

START (ESA) con diskette de programas	1.750
ST VIDEO CLUB	600

ST SOFT

Annals of rome	Fas	5.500
10th Frame	Ere Gol	4.000
Arcade Ball	Psion	3.200
Arena	Flairgrass	4.000
Barbarian	Psygnosis	5.000
Bivouac tank	Psion	5.500
Boulder dash	Exterbyte	4.000
Brattacas	Psygnosis	5.000
Captain Aircon	Metal Rellant	4.000
Chaos strikes back	Epyx	4.000
Chess	Psion	5.000
Deep space	Psygnosis	5.000
Defender of the crown	Emerwaves	7.000
Enduro racer	Activision	5.000
Flyingbond pole	Melder	4.000
Human to the thing	Es Gold	4.000
Infiltrations	Es Gold	4.000
Into eagles nest	Pandora	5.000
Jewels of darkness	Rainbird	7.000
Jungle	Arco	4.000
Karate kid	Microdeal	5.000
Karate master	Elegant	4.000
Karnov grand prix	Arcade	4.500
Leader board	Es Gold	3.500
Leviathan	English software	5.000
Little comp people	Activision	4.000
Overlander	Opera Soft	4.000

Microsurgeon	Navigator	4.000
Mindshadow	Psion	5.500
Modpan	Microdeal	3.000
Pirates of the coast	Datasoft	4.000
Plotting	Psion	3.500
Rampage	Activision	6.000
Rogue	Epyx	4.000
Solomon's key	Tronsoft	3.500
Sorcerer	Infocom	3.500
Space pilot	Tronsoft	4.500
Space quest	Sierra	5.500
Star raider	Psion	3.500
Spiderman	Es Gold	4.000
Star raiders	Atari	1.000
Star trek	Firebird	4.000
Starglider	Rainbird	4.000
Sub battle sim	Epyx	4.000
Super cycle	Epyx	4.000
Tetris	Psion	5.500
Temple of apshai trilogy	Epyx	5.000
Temptoids	Psygnosis	5.000
Trivial pursuit	Accolade	7.000
Turbo cal	Psion	3.000
Warzone	Psion	3.500
Winter games	Epyx	4.000
World games	Epyx	4.000

DISTRIBUIDOR OFICIAL

ATARI ATARI

En el primer mundo deberás recoger las máscaras de la muerte. En el segundo, te encuentras en el paraíso y tendrás que recolectar todas las manzanas. Durante la conquista de Norteamérica por los españoles se perdieron muchas monedas: recuperalas en el tercer mundo. Con el cuarto deberás recoger todos los soles, ya que te encuentras en el espacio. Sólo queda el quinto mundo. En él se encuentra el profesor Frankenstein reconstruyendo su monstruo: tendrás que evitar que lo construya recogiendo todos los corazones.

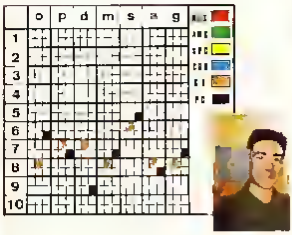
Todo esto parece muy fácil, pero la cosa se complica con el fuego. La única forma de evitarlo es cogiendo agua con los grifos que hay esparcidos por los mundos. También se encuentran serpientes que crecen horizontalmente y son capaces de encerrarte. Tienes un tiempo limitado para recuperar en cada mundo lo que se haya esparcido.

Durante el juego podemos observar el número de vidas que poseemos junto al tiempo que nos queda y tesoros que recoger.

Hay que destacar que podemos elegir un personaje de cinco. Cada uno tiene una característica diferente. Además, la forma de morir es muy graciosa, varía según el muñeco elegido.

Este juego viene presentado en una cartuchera de cartón grande con manuales en varios idiomas y dos

DRO SOFT
256K - PC
DISCO
4.700 PTS.



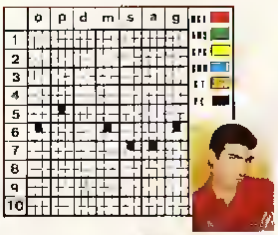
diskettes. El primero contiene el programa mas partes, el segundo contiene las partes que quedan.

Es una copia mejorada del antiguo BOULDER DASH. Posee efectos muy graciosos y animaciones que el otro no poseía. Se lo recomiendo a personas a las que les guste pasarse ratos emocionantes intentando averiguar la forma de pasar al siguiente nivel.

ANTONIO PEREZ
FRANCISCO J. PAZ

PINBALL CONSTRUCTION SET

DRO SOFT
128K
DISCO
3.000 PTS.



Nada más cargar el programa nos encontramos con una mesa que la podemos dirigir mediante los cursores. En la parte izquierda de la pantalla vemos el tablero del flipper totalmente vacío. Podremos rellenarlo con nuestra imaginación. Entre las diferentes opciones se encuentra una de ZOOM con la que podemos observar los pixels. Con esta opción vamos a poder cambiar el color de cualquier elemento que se encuentre en pantalla, además de retocarlo si no nos gusta su figura.

Es posible que entre los elementos no se encuentre el que queremos usar, gracias a las flechas, fije

ras y martillo podemos retocar, modificar o crear elementos nuevos.

Otra de las posibilidades es el control de la gravedad de la bola. También es posible controlar el rebote contra los elementos o los impulsos que pueden dar nuestros lanzadores.

Para aquellas personas a las que les gusta buenos efectos especiales tiene la posibilidad de cambiar el sonido generado por la bola al chocar con los elementos. Con esta opción también podemos cambiar la puntuación de cada elemento.

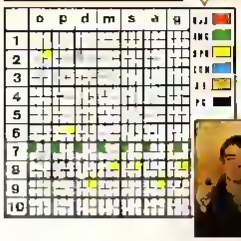
Cuando tengamos diseñado nuestro flipper, es posible grabar el juego de modo que se ejecute sin necesidad del programa diseñador. Junto al programa le acompañan cinco demostraciones, en donde se pueden observar perfectamente las posibilidades de este diseñador.

El programa consta solo de un disco y viene junto con un folleto donde se explica brevemente las instrucciones de manejo y posibilidades de este poderoso diseñador.

ANTONIO PEREZ

IMAGINE-ERBE
CINTA
875 PTS.

CARGADOR SPECTRUM
VIDAS INFINITAS



Hace no mucho, salio a la venta un programa llamado ARKANOID. Su éxito fue increible. Ahora tenemos la oportunidad de volver a disfrutar de este gran programa, que si bien carece de originalidad conserva los grandes rasgos y adictividad del anterior.

En esta ocasión, la principal diferencia entre los programas está en la calidad de los graficos, la cantidad de las pantallas y sobretodo los efectos de los que se le ha dotado.

En pocas palabras ARKANOID 2 será un juego que triunfará por su nombre y por la casa que lo ha realizado. Pero no precisamente por su originalidad.

LUIS JORGE GARCIA

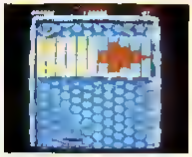
Un gran juego como la primera parte con los gráficos en mode 0, mayor objetos utiles, mayor velocidad y riesgo al golpear la pelota al igual que en la primera parte, hay sitios en que la pelota se encierra, pero son las menos. En definitiva, una segunda parte que rompe con el refrán. ¡Las segundas partes nunca fueron buenas!

Os damos el cargador para version AMSTRAD cinta original y Disco Desprotegido, asi como los pokes correspondientes y el camino más aconsejable para acabar el juego sin malos tragos.

Una vez acabado el primer nivel nos iraremos hacia la IZQUIERDA luego hacia la IZQUIERDA otra vez y seguiremos de la siguiente forma despues:

DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, A ELEGIR, A ELEGIR, A ELEGIR, DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, Y LUEGO...

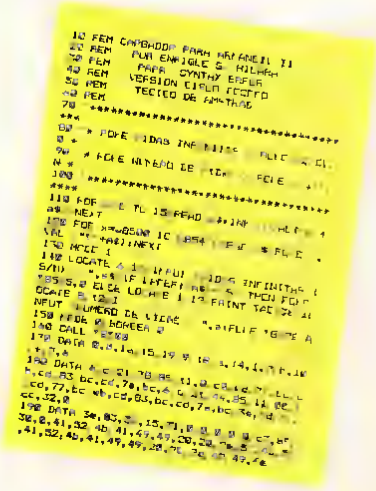
ENRIQUE HILARA



AMSTRAD

AMSTRAD

VERSION DISCO AMSTRAD



MACADAM BUMPER

Con Macadam es posible fabricar tu propio flipper ya que posee un menu donde podemos diseñarnos nuestro tablero. En él podemos incluir obstaculos, desvios, decorados, etc. Una vez diseñado nuestro tablero lo podemos grabar para poder recuperarlo cuando queramos.

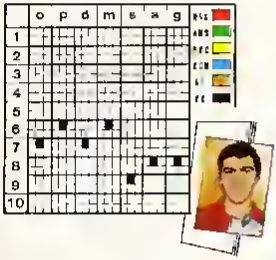
Nada mas cargar el disco nos aparece un menu en donde podemos elegir el idioma a utilizar para los mensajes. El español no se encuentra entre ellos. Tambien elegiremos el modo grafico, con el fin de acoplarlo a nuestro ordenador.

Otra de las opciones es la eleccion de raton. Podemos conectar el sonido según elijamos. La ultima opción en caso de que fabriquemos uno original.

El sonido que posee este juego le hace que sea bastante atractivo, además de que pueden jugar cuatro personas simultáneamente.

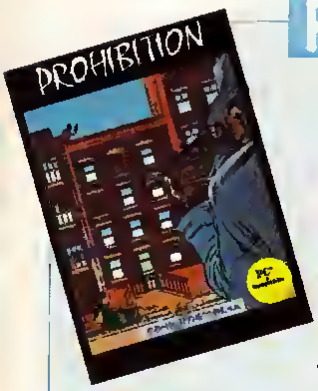
COMPULOGICAL
DISCO
3.500 PTS.

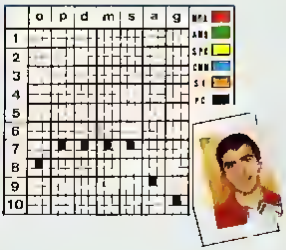
Los gráficos son bastante buenos y el movimiento de la bola esta bien logrado, además de que posee una velocidad bastante rápida con lo que hace aumentar considerablemente la dificultad.



ANTONIO PEREZ

PROHIBITION





ARCADE
COMPULOGICAL
DISCO
3.500 PTS.

ANTONIO PEREZ

La policia no puede seguir haciendo frente a la banda de criminales que reina en los barrios más pobres de Nueva York necesitan un mercenario como tu.

Tu misión es eliminar a todos los asesinos a sueldo, pero ten cuidado se defenderán hasta la muerte.

Posees una mira por donde apuntarás a los forajidos. Cuando uno de ellos aparezca, le debes buscar. De vez en cuando se visualizará una flecha, sigue-le y cuando desaparezca, sólo tienes que recorrer el edificio de arriba a abajo. Cuando encuentres a tu objetivo, disparale cuando un contador que tienes a la derecha se ponga a cero y lo unico que le puede salvar es moverse, pero claro no siempre va a correr esa suerte.

Sólo te recomendamos que lo acoples bien con un buen joystick en la mano y con un poco de paciencia podras barrer de malhechores toda la ciudad de Nueva York.

systemania!
GUNBOAT
BOB MORANE
JUNGLA
IMPACT
ASL
THE VIKINGS
BOB MORANE
CABALLERIA
YOGI BEAR
FIFTH QUADRANT
CHAMONIX
CHALLENGE
BOB MORANE
ESPACIO
Bubble Ghost
TRAP THROUGH THE DOOR
LEE ENFIELD
SPACE ACE
SYSTEM 4
28040 MADRID

BARBARIAN

ERBE SOFT
DISCO
4.700 PTS.

Tal vez una desilusion sea la ceremonia de una presentacion ya que lo primero que aparece ante nosotros es el menu de opciones junto con el de la tabla de records. Lo primero que nos dispusimos a hacer a continuacion fue jugar, para ello pulsamos la tecla de funcion 2 y ante nosotros aparecio el primer escenario del juego.

Tras esta primera aparicion en pantalla, lo que más nos atrajo fueron los detalles que aparecian en

Unas letras con varias tonalidades de color rojo. Un par de serpientes enrolladas sobre unos palos. Unas tonalidades de color de fondo impresionantes. Y como apunte final el gran realismo de los dos guerreros.

A continuación comenzamos la lucha, al principio nos fue muy facil acabar con el primer enemigo, sin embargo, a medida que avanzábamos se nos ponia la cosa más difícil.

Segun nos íbamos familiarizando con el juego, encontrábamos más sorpresas y lógicamente más trucos. Y como viene siendo habitual, encontramos el truco para conseguir llegar al final del juego, este consiste en lo siguiente:

Nada más empezar a luchar deberás pulsar las teclas abajo y derecha a la vez, en ese momento veras a tu guerrero rodar por el suelo, a continuacion suelte la tecla y pulsa corriendo el disparador y la tecla hacia abajo, verás como un 95 por ciento de las veces le das y le restas una energia de la pantalla, sin embargo, esto no te valdra al luchar con el mago del final.

Otra de las cosas que más atrae de este juego son las digitalizaciones de voz que tienen los guerreros al luchar, produciendo los mismos efectos que si lucharas de verdad, una muestra de ello puede ser el choque de las espadas, que produce el mismo efecto y sonido que el acero de verdad.

FUERZA

Cada personaje puede sobrevivir seis golpes que se marcan en la parte superior de la pantalla.

PUNTOS

Los puntos se conceden segun la dificultad de los movimientos efectuados. Al jugar en la modalidad de dos jugadores, habra limite de tiempo para cada duelo, si ambos continuan despues de agotarse el tiempo se volverá verá a una nueva partida.

Al jugar en la modalidad de un solo jugador no habra limite de tiempo y el marcador de duracion se verá reemplazado por el nivel de técnica de su contrincante.

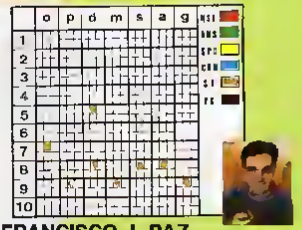
CONCLUSIONES

Barbarian es un juego super adictivo donde resaltan los gráficos y el sonido del mismo. El movimiento de los guerreros es casi perfecto. Un reto es conseguir cortar la cabeza a vuestro contrincante, ya veras que sadismo.

MOVIMIENTOS DEL COMBATE

SOLO TECLAS		DISPARADOR Y TECLAS A LA VEZ	
ARRIBA	SALTO	ARRIBA	CORTE AL CUELLO
DIAG DCHA.	PROTEGER CUERPO	DIAG DCHA ARRIBA	CABEZAZO
DCHA	MOVIMIENTO ADELANTE	DERECHA	CORTE AL CUERPO
DIAG DCHA ABAJO	RODAR ADELANTE	DIAG DCHA ABAJO	PATADA
ABAJO	ENCOGER CUERPO	ABAJO	CORTE DE PIERNA
DIAG IZQDA ABAJO	RODAR ATRAS	DIAG IZQDA ABAJO	GOLPE A LA CABEZA
IZQDA	MOVIMIENTO ATRAS	IZQUIERDA	CORTE VOLANTE AL CUELLO
DIAG IZQDA ARRIBA	PROTEGER CABEZA	DIAG IZQDA ARRIBA	RED DE LA MUERTE

PYRAMIDE
DISCO 3.5''
4.700 PTS.



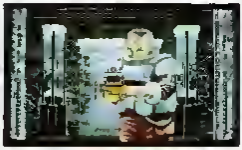
FRANCISCO J. PAZ
Con la colaboracion de 007 SOFT

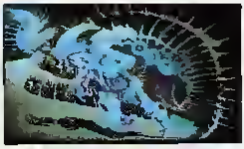
OBLITERATOR

La colonización de la galaxia fue una ardua tarea que consiguió llevarse a cabo gracias a la creación de los Obliterators, un cuerpo de élite cuyos componentes fueron modificados genéticamente para convertirlos en unas perfectas máquinas de guerra.

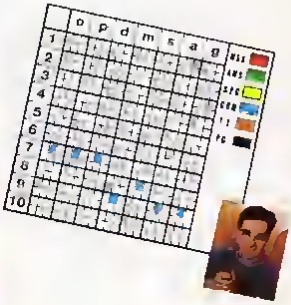
Pero un día una gigantesca nave alienígena se materializó en el centro de la galaxia con intenciones belicosas y un poder destructivo como jamás nadie imaginó. Ante esta situación, la Federación decidió enviar a los Obliterators para intentar detener su avance...pero todo fue inútil...sólo un Obliterator logró escapar de la masacre. Parecía que la suerte de toda la galaxia estaba echada, serían cadavirizados por unas diabólicas y perversas criaturas. Pero aún había una oportunidad, acababa de construirse un teletransportador y la Federación convocó un consejo en el que te eligieron a ti, Dark, el último de los Obliterators para que utilizando el teletransportador te infiltrases en la mismísima nave alienígena con la esperanza de que logres paralizar todos los generadores de esta gigantesca nave, consiguiendo así su destrucción.

Tu, Dark, creado como la más obediente y eficaz máquina de guerra, que se supone no posee voluntad propia, decides acudir a ésta que posiblemente sea tu última misión con un solo propósito en mente: VENGANZA, todavía recuerdas las espantosas escenas de aquel horrible enfrentamiento en el que tus propios compañeros eran literalmente destrozados por esos monstruosos seres que ahora tenías la oportunidad de destruir. Sin pensarlo más, te armaste con una potente pistola de rayos de partículas y acudiste a enfrentarte con tu destino.





Para terminar nuestra misión contamos, además de la ya comentada pistola con las armas y municiones que iremos encontrando a lo largo de la nave alienígena, así como con algunos aparatos con los que podremos aumentar nuestro nivel de energía, que necesitaremos ir reponiendo debido a la gran cantidad de pantallas de este juego, que ocupa todo un disco de 880 Kb y a que la mayoría de ellas tienen un nivel superior y otro inferior. Este sería un juego casi imposible de acabar si no fuese porque en determinadas partes nos permite grabarlo y recuperarlo otro día apretando la tecla «Help».



Tal vez creáis que Barbarian es [illegible] del otro Barbarian con el mismo nombre, [illegible]go éste supera en todo a su antecesor, [illegible] que iban para atrás, un sonido no muy [illegible]rable y un juego super adictivo.

El juego consiste en llevar un guerrero a través de unos intrincados laberintos donde las sorpresas son continuas, puentes que se caen, piedras que se convierten en bichos guerreros que son el doble que tu cloclera.

OPINION PERSONAL

Es un juego de una calidad excepcional que gracias a sus magníficos gráficos y a su muy cuidado movimiento y animación consigue hacernos pensar que realmente estamos viviendo esta aventura, que te recomiendo con la seguridad de saber que conseguirá hacerte pasar largos ratos de emociones con tu Amiga.

Posiblemente los poseedores de un Atari ST puedan dentro de poco disponer de una versión de este juego para su ordenador que esperamos que tenga tanta calidad como tiene la versión de Amiga.

J. J. LOSAS

MICROPARTNER

GUNSHOOT

J. J. LOSAS

Todos recordamos el West Bank, un clasico de las maquinas de calle que hizo las delicias de todos los amantes del salvaje Oeste, pues bien ahora estamos ante una buena version del juego que nos hara pasar tan buenos ratos como el original

Cuando hemos cargado el juego y mientras escuchemos una simpática melodia podemos elegir entre diversas opciones, como el nivel (principiante o experto), el numero de jugadores (uno o dos) y la clase de sonido que escucharemos durante la partida (efectos especiales o banda sonora). Una vez que acabamos de es

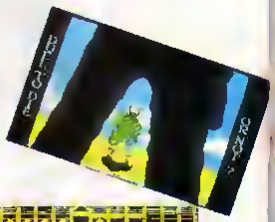
Encarnamos al héroe John Bryan que ha sido llamado por el banquero de una importante ciudad del Oeste, para que defienda el dinero de banco ante la gran oleada de bandidos que acechan la ciudad.

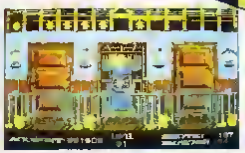
Nos encontramos detras del mostrador del banco dominando tres de las doce puertas de entrada esperando a que lleguen los clientes cuando de entre los pocos que van a ingresar dinero, aparece algún bandido que otro y pensemos que es normal que vengan al olor del dinero, además, estamos acostumbrados a tratar los a balazos, claro. Pero con el tiempo aparecen más y más bandidos cuantos más liquidamos más aparecen y empezamos a creer que hubiesemos estado mejor cuidando el rancho de mama, pero ya es demasiado tarde cuando John Bryan da su palabra, la cumple

El juego consiste en recibir al menos una bolsa de dinero en cada una de las doce puertas del banco disparando sobre cualquier bandido que asome la nariz, pero teniendo cuidado de no disparar sobre personas inocentes, ya que de hacerlo perderiamos una vida. También tendremos que tener cuidado con una mano que aparece por debajo del mostrador y que nos quita el dinero recaudado. Tambien aparece de vez en cuando un nino con unos sombreros en la cabeza que el disparar a todos puede desaparecer o una bolsita con municiones o una bomba, a la que si disparamos, nos hara perder una vida

Cada vez que logremos pasar de nivel deberemos enfrentarnos en duelo con un rapido forajido. Esta es a mi entender la parte más emocionante del juego, y no es fácil pasar, ya que, como buenos servidores de la Ley tendremos que dejar desenfundar a nuestro adversario, con lo que se ponen a prueba nuestros reflejos.

Es un simpático juego con el que se pasan buenos ratos y que ha sido bien realizado, ya que tiene un muy buen scroll lateral y una buena animación de los bandidos cuando caen heridos. Resulta muy emocionante en algunas ocasiones, como cuando aparecen tres bandidos a la vez o cuando nos enfrentamos en duelo cara a cara con el mas rapido de todos





LOS

TEQUE Y HANNA BARBERA

PICAPIEDRA

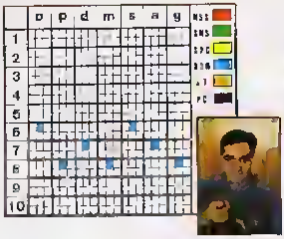
J. J. LOSAS

Todos nosotros hemos alguna vez las divertidas peleas de los Picapiedra que con Pedro a la cabeza hacien pasar un buen rato a toda la familia. Ahora podremos disfrutar con ellos en cualquier momento gracias a este simpático juego en el que tomamos la personalidad de Pedro para ayudarle a llegar a su partida semanal de bolos con su amigo el pequeño Pablo y a ganarle, naturalmente.

Conseguir esto no va a ser tarea facil, ya que antes de encaminarnos a la bolera, Bilma nos recuerda nuestra promesa de pintar el muro del salon en su habitual y convincente forma, con lo que no nos queda más remedio que hacerlo, o que intentarlo, ya que ademas de disponer de un tiempo limitado (por un reloj de arena) deberemos cuidar muy de cerca a la pequeña hija de Pedro para que ésta no pin-

te monigotes encima de lo que nosotros pintamos lo que es una ardua tarea dado lo revoltosa que es la niña

Si conseguimos pintar todo el muro antes de agotar la arena de nuestros relojes pasaremos a la siguiente fase, en la que en nuestro troncomovil y en compañía de Pablo nos dirigiremos a la bolera. Pero esto no va a ser precisamente un camino de rosas ya que nos encontraremos con unas enormes piedras que deberemos saltar si no queremos «pinchar» nuestras ruedas de roca porque si eso llega a ocurrir, Pedro deberá bajarse y utilizando un dino-gato, colocar la rueda en su sitio a la mayor velocidad posible para llegar antes de que cierren la bolera.



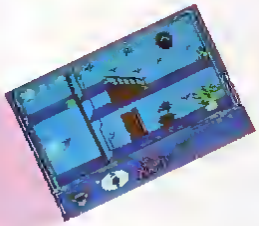
Una vez que llegamos a la bolera podemos tomarnoslo con más calma ya que en esta prueba no cuenta el tiempo, sino las victorias sobre Pablo. Son tres largas partidas que hacen de esta parte la más tediosa del juego. De estas tres partidas saldrá un ganador si somos nosotros, la alegria no nos durará mucho ya que poco despues nos informan de que la traviesa niña se ha escapado en un descuido de Bilma y deberemos enfrentarnos a fuertes rachas de viento y a grandes cascotes que nos caen encima, de estos ultimos podremos protegernos si encontramos un casco abandonado en la obra.

Cuando encontremos a la niña deberemos regresar, y encontramos con un buen final que espero descubrais vosotros mismos.

Aunque el juego no es en conjunto una gran maravilla, resulta muy agradable jugar gracias a su perfecta animacion y a sus detalles que hacen que se parezca más a los dibujos animados que a su juego. El sonido no es muy bueno, pero es bastante adecuado. En general es un juego recomendable a todo tipo de personas, pero estoy seguro de que hara furor entre los más pequeños.

DRO
AMSTRAD
CINTA. 875 PTS
DISCO 1.750 PTS.
ATARI 3.900 PTS.

AMSTRAD - ATARI ST



Este juego es de la casa alemana MAGIC BYTES que en su corta etapa ha cosechado importantes triunfos con programas como CLEVER & SMART (Mortadelo y Filemón), WESTER GAMES, una especie de olimpiadas, pero en el Oeste, con pruebas insolitas, pero muy graciosas, con muy buena ambientacion y unos gráficos asmerados a tope.

Despues aparece la PANTERA ROSA acompañada de su inseparable amigo el inspector Clousseau.

La Pantera Rosa quiere irse a una isla, pero antes tendrá que trabajar, cosa que no gusta a nadie. En este caso nuestra amiga irá a la tienda marcada con MARKET en ella comprará un sombrero, porque no tiene más dinero, este vale una moneda. Después nos vemos a la izquierda de la pantalla principal, en la que aparece la palabra JOBS (trabajo), una vez dentro nos preguntara si queremos trabajar o el nivel al que queremos ir.

LEVEL 1 nos pedira que llevemos el sombrero
LEVEL 2 nos pedirá que llevemos el reloj
LEVEL 3 nos pedirá que llevemos el papel.
LEVEL 4 nos pedirá que llevemos el coche

En caso de que queramos acceder a un nivel sin llevar el objeto correspondiente no se nos permitirá, pero el podremos ir a un nivel inferior llevando un objeto de otro nivel superior.

Como al principio hemos comprado el sombrero, evidentemente iremos al Level 1, una vez dentro nos daremos cuenta que estamos en la casa del millonario sonambulo, nuestra mision, lo mismo en este nivel como en los siguientes será idéntica, procurar que el millonario no tropiece con nada de la casa: muebles, paredes, objetos etc., y al mismo tiempo, conseguir llenar nuestra bolsa de dinero cogiendo todos los objetos que parpadean en la casa, y que son de cuatro tipos:

BOLSAS nos darán 200$
MONEDA nos daran 100$
DIAMANTES sólo nos proporcionarán 50$
LLAVE sólo se coge una vez por cada nivel

No pasaremos de nivel hasta que nuestra bolsa no esté llena, pero fatidicamente ésta sólo se llenara si recogemos todos los objetos que estan en la casa.

Para que esta mision sea algo más leve os dejamos el plano del nivel 1 y del 2, en los cuales están marcados los objetos que tendremos que recoger (B_M_D) así como las puertas con sus corres-

pondientes salidas (en el nivel 1 hay una puerta que sirve para dos, es la mercade con 3/2 la dos ee cuando nos metemos por ella, pero si nos metemos por la tres de la azotea saldremos a esta misma la cual si nos volvemos a introducir nos llevará a la dos de la azotea)

Hay otros objetos marcados en el mapa, son estatuas que nos servirán de referencia en el nivel 1 y otros simbolos que nos marcarán las gramolas en el nivel 1 y los tocadiscos en el nivel 2. Estos dos objetos, si pasamos por su lado, actuarán como alarmas, delectarán nuestra presencia y nos mandaran fuera de la casa.

Para completar nuestra misión que se desarrolla de noche, por lo que tendremos que realizarla antes de que nos durmamos (el cansancio lo vamos observando en la cara de la Pantera que esta en la esquina inferior izquierda de la pantalla en la que se desarrolla la accion), tendremos algunos objetos que podremos utilizar: timbre ladron, ladrillo, columpio, una imagen nuestra, un agujero y un despertador.

Algunos de estos nos servirán para esquivar al inspector Clousseau, que nos persiguna por toda la casa, para impedir que recojamos los objetos. Otros sirven para ayudar a nuestro senor a que no se dé golpes con todo, otros para que nos echen de la casa (es el caso del despertador), etc.

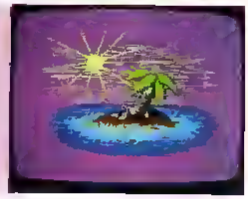
Una vez completada nuestra misión, sonara una melodia y nos volvera a llevar a la tienda. Alli podremos comprar el reloj, ya que tendremos dos monedas. Nos iremos otra vez a JOBS, seleccionaremos el nivel 2 y nos pondremos a jugar y asi con todos los niveles.

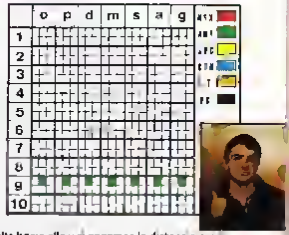
Desde la pantalla de presentacion hasta el final del juego tendremos unos gráficos sorprendentes, muy bien realizados con un color estupendo, están hechos en MODE 0, pero parecen de MODE 2. La definicion es estupenda, el scroll inmejorable, la movilidad de la Pantera y de los demas personajes es genial, muy bien conseguida, con unos detalles fabulosos (al dar la vuelta se la ve sonreir, sacar la lengua, etc.). Sobre la musica, algo impresionante (ni Beethoven lo hubiera superado); está presente en toda la partida, puede llegar a cansar cuando llevas horas jugando, pero no lo creo, ya que hay un mando de volumen detras del ordenador.

A la pantalla de la isla podremos acceder desde el principio, pero actuará como final, ya que no nos permitirá volver.

En definitiva, un juego que merece la pena tener en la programoteca.

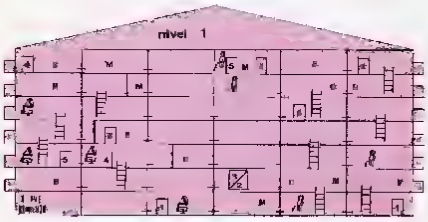
Os voy a dar un truco bastante util, para no llevar a cuentas siempre al amo con su sonambulismo, antes de llegar a la pared que está a mano derecha del comienzo, le pondremos el ladrillo, que al pisarlo le

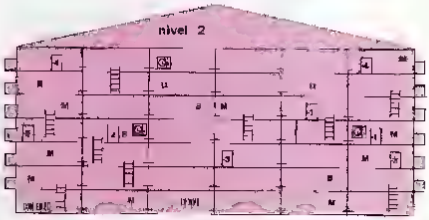




catapulta hacia ella y si cogemos la distancia precisa le dejaremos emparedado para toda la partida. Si no lo consegu s la primera, intentadlo, porque resulta muy eficaz (aproximadamente lo situaremos a un centímetro de la pared).

ENRIQUE S. NILARA





N PUERTAS SOLO SE ABREN SI SE LLEVA LA LLAVE
GRAMOLAS O TOCADISCOS (SEGUN NIVEL)
ESTATUAS 1 ° NIVEL
B BOLSAS (200 $)
M MONEDEROS (100 $)
D DIAMANTES (50 $)

LA OFERTA DEL VERANO

TENGREAT GAMES

PRODUCTO		PRECIO UNIDAD	PRECIO UNIDAD	PRECIO UNIDAD
GAFAS MIAMI VICE		1595		1595
TEN GREAT GAMES	SISTEMA		1695	1695
MIAMI VICE	SISTEMA			GRATIS
TOTAL		1595	1695	2995
PEDIDO		A	B	C

CUPON DE PEDIDO

INDICAR EL SISTEMA PARA EL JUEGO DE REGALO EN EN PALK TEN GREATEST GAMES

PEDIDOS A

IBSA
APDO. CORREOS 214
LAS ROZAS
MADRID

TACHE CON UNA X EL PEDIDO DESEADO

FORMA DE PAGO

- ☐ TALON NOMINATIVO A IBSA
- ☐ CONTRA REEMBOLSO

PEDIDOS POR TELEFONO 91-637 37 12/62

EL PROGRAMA DE REGALO PODRA SER SUSTITUIDO POR FIN DE EXISTENCIAS POR OTRO

TOP GUN

OCEAN-ERBE
DISCO
3.900 PTS.

Cuando empieces a jugar te encontrarás con la pantalla dividida en dos partes iguales, en cada una de ellas hay un portaviones y un avión que despega. En la siguiente pantalla, ya estamos a los mandos de un caza F-14 «TOMCAT» Eres Maverik uno de los pilotos mas cualificados de la Marina de Estados Unidos, la U.S. Navy. Tu objetivo es derrotar al bando contrario. Para ello dispones de tu habilidad y de un armamento especial que después detallaremos. Hay que tener unos magníficos reflejos practica y habilidad.

Si decides jugar contra el ordenador debes enfrentarte y destruir tres aviones antes de continuar tu misión destruyendo enemigos mas rapidos con lo que deberás aumentar tus reflejos, rapidez y decision. Llega el momento en que el dominio del enemigo es tan grande que resulta casi imposible derribar sus cazas y acabas tu con tus tres aviones destruidos.

Para derribar al enemigo tienes tres tipos de armas que puedes seleccionar:

CAÑON. MISIL SIDEWINDER. MODALIDAD BENGALA.

Se indicara en la pantalla por que cada arma tiene un punto de mira diferente y además aparece un indicador en una de las ventanas del cuadro de mandos. En este cuadro tambien se indican la velocidad, altura, si tienes el enemigo encima o debajo, el indicador de subida o bajada, la temperatura de los cañones, el indicador de daños, la pantalla que te avisa que estas bajo el radio de acción del radar enemigo, la potencia de los motores, el horizonte artificial y el aviso de misiles.

Respecto a las distintas armas de que disponemos:

— Cañon-metralleta, hay que disparalo cuando tienes al enemigo en tu punto de mira. Tienes que impactar por lo menos 25 veces al caza enemigo. Los impactos se advierten por un parpadeo en el borde, y se ven en el indicador de daños. No pierdas de vista el control de temperatura de los cañones situado en el cuadro de mandos. Si llegan al maximo de temperatura, se paran totalmente hasta que la temperatura desciende otra vez.

AMSTRAD

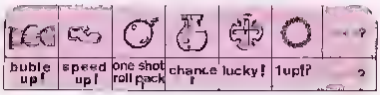
BUBBLE BOBBLE

ORO SOFT
CINTA
875 PTS.

Seguro que el nombre os suena de las maquinas recreativas. Como en éstas, aquí también llevamos a unos brontosaurios llamados Bub y Bob, que son tan chiquitos que no tienen otro arma para defenderse que las burbujas que lanzan al adversario, suelen quedarse encerrados en ellas y, despues de un leve toque del animalito, se convierten en cosas utiles para él y que, además, nos harán incrementar nuestra puntuacion.

Ademas de los siete enemigos claramente diferenciados que van apareciendo alcetonamente en una pantalla u otra, tenemos también objetos que nos serán muy útiles, por ejemplo para aumentar la velocidad, para que nuestros animales tengan mayor agilidad, etc. Aqui os damos una muestra de algunos de ellos.

CUADRO DE OBJETOS MAGICOS



También tenemos objetos que nos permitiran aumentar la puntuacion al igual que otros actuan en esa misma pantalla y otros en la proxima, porque sólo se

CUADRO DE OBJETIVO TEMPORAL

len cuando se acaba una muy rapidamente.

OBJETOS TEMPORALES

Es un juego que se desarrolla en plataformas muy bien situadas, dando una sensacion de relieve muy bueno. Tenemos un total de 80 pantallas para recorrer, el scroll de nuestro animalito es muy bueno, aun cuando es-

— Misiles Sidewinder: esta modalidad sólo puede utilizarse cuando tienes el caza enemigo bajo tu punto de mira como mínimo durante tres segundos, para que el sistema de búsqueda por calor pueda actuar. Sólo es necesario un impacto para acabar con el enemigo. Estos misiles tienen un vuelo dirigido de unos 20 segundos. Si no impactan en ese tiempo, caen a tierra.

— Bengalas: la bengala se utiliza para despistar al misil. Es la única defensa posible contra este tipo de arma. Si no la sueltas en el momento preciso, no servirá de nada y puedes asegurar tu destrucción. Su utilización debe ser tal que el misil que vaya hacia ti piense que la bengala de magnesio es el tubo de escape de los motores de tu caza, con lo que se desviará hacia ella y la impactará. Así salvarás la vida y tu aparato. Al combinar las bengalas y hábiles y rápidas maniobras podrás salir de ese difícil trance de vez en cuando si tienes gran experiencia.

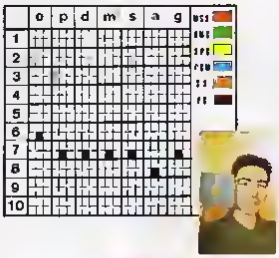
Para lograr tu cometido aconsejamos que en todo momento trates de situarte detrás del caza enemigo. Puedes atacarle perfectamente y le es muy difícil deshacerse de ti. Cuando gires, sube al mismo tiempo y realizarás la maniobra más rápidamente.

VALORACION

Es un juego divertido y de bastante adicción, pero te aconsejo que luches contra otro jugador en vez de contra el ordenador. La guerra es así más personal y

resulta más exaltada, con lo que la diversión es mayor.

Respecto a los gráficos, son tridimensionales y están bastante conseguidos.



Como final he incluido un cargador de vidas infinitas que te permitirá jugar durante todo el tiempo que necesites. Para su utilización es necesario la utilidad del MS-DOS llamada DEBUG, la cual debes poner junto con los cuatro ficheros de texto en el disco del TOP GUN. De los cuatro ficheros hay dos BAT y dos de texto, en los de texto hay que tener cuidado, ya que después de los NOP hay que dejar una línea en blanco pulsando INTRO, en dejar ningún espacio. La forma de teclearlos es metiendo el disco del TOPGUN y siguiendo al pie de la letra todos los pasos.

CARGAOOR OEL TOPGUN PARA IBM PC

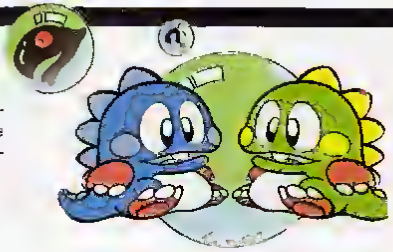
Hay que teclearlo directamente desde el MS-DOS.

```
COPY CON POKEIBM.BAT
ECHO OFF
CLS
ECHO ESTA RUTINA PONE
VIDAS INFINITAS AL JUEGO TOPGUN
ECHO NO SE PUEDE PONER
COMO ORDENADOR EL AMSTRAD PC EN EL
  MENU
PAUSE
DEBUG TOPOUN EXE<POKE1
  Z

COPY CON POKE1

A06F6
NOP
NOP
NOP
NOP
```


AMSTRAD

te es de dimensiones muy pequeñas, gráficos realizados en modo 0 y con colores muy vistosos, un juego sencillo y quizá por eso muy adictivo.

Para ayudaros algo en vuestro objetivo, aquí os ofrecemos los pokes de vidas infinitas y número de vidas para los dos animalitos.



POKE &5C9E,n (número de vidas primer jugador)
POKE &5D2E,n (número de vidas segundo jugador)

(poner n sólo de 1 a 10)

POKE &6D24,&3C (vidas infinitas primer jugador)
POKE &6D85,&3C (vidas infinitas segundo jugador)

ENRIQUE S. HILARA

```
A07D6
NOP
NOP
NOP
NOP

G
Q
Z
```

CARGADOR DEL TOPGUN2

Sólo válido para el AMSTRAD PC-1512

```
COPY CON POKE1512.BAT
ECHO OFF
CLS
ECHO ESTA RUTINA PONE VIDAS
INFINITAS AL TOPGUN2.EXE
ECHO SOLO ES VALIDO PARA EL
AMSTRAD PC-1512
PAUSE
DEBUG TOPGUN2.EXE -POKE2
^Z

COPY CON POKE2
A0603
NOP
NOP
NOP
NOP

A0615
NOP
NOP
NOP
NOP

G
Q
^Z
```

Nota: Donde pone ^Z significa que hay que pulsar las teclas Ctrl y Z. Después de teclear todo y de poner el DEBUG, el disco del TOPGUN debe quedar como sigue:

```
TOPGUN    EXE
TOPGUN2   EXE
DEBUG     EXE
POKEIBM   BAT
POKE1
POKE1512  BAT
POKE2
```

JAIME CIFUENTES

PC

Al empezar el juego, nos pregunta el número de joysticks que tenemos conectados; si respondemos cero, el ordenador asume automáticamente el juego mediante el teclado. Más tarde pregunta el número de jugadores (1 o 2) y empieza a cargar el bloque principal. En este punto procedemos a escoger el escenario y el nivel de dificultad. Originalmente somos el equipo verde, pero podemos cambiar el nombre. Cuando estemos de acuerdo, entra en juego la suerte, para ver quién empieza la elección de jugadores.

Hay cuatro escenarios distintos: el patio del colegio, un aparcamiento, una cancha en las afueras o en un callejón de la ciudad.

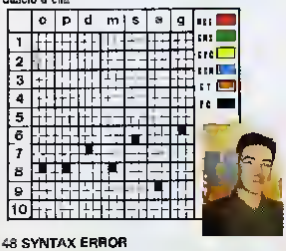
Los diez jugadores son:

— Butch: es un gran saltador, bajo el tablero saca balones como sólo él sabe hacer.

— Rader: no corre mucho, pero es un gran tirador; si coge la pelota la lanza como un cohete.

— Julie: nunca se sofoca bajo presión.

— Melissa: hace grandes movimientos de balón. Ella también puede obstruir al mejor de los jugadores en una jugada defensiva. Si necesitas mover el balón, dáselo a ella.



EPIX-DRO
DISCO
3.900 PTS.

— Ralph: rápido y ágil, hace todos los movimientos de una forma fácil. En algunos momentos cruciales puede fallar algún tiro.

— Vic: es un astuto tirador en las esquinas. Los otros le llaman «tirador caluroso», pero él es indiferente ante ello.

— Brad: no es un gran jugador, pero tiene un porcentaje de tiro muy alto y un buen manejo de la pelota.

— Magic: es un gran tirador de gancho. Le llaman capitán Hook, (en español: capitán gancho).

— Kevin: apodado «el cerebro», calcula perfectamente la trayectoria de todos los tiros. Es un genio en las canchas.

— Dana: cuando las cosas se ponen difíciles, cuenta con ella para dar la vuelta a las cosas.

Tras elegir los jugadores, el ordenador nos pregunta a qué número de puntos ha de llegar un equipo para ganar. Originalmente el tipo está en 20, que para empezar es una buena cifra. Una vez dado el número de puntos, empieza el partido en el escenario elegido anteriormente.

Los gráficos de los entornos están muy bien hechos. Tienen toda clase de detalles, como alcantarillas que cuando bota el balón sobre ellas se pierde el control, paredes pintadas, las puertas de las casas con su número y en general resultan atractivos a la vista. Los gráficos de los personajes no están tan bien, es difícil distinguirlos en algunas ocasiones, ya que éstos no se diferencian más que en pequeños detalles.

Los movimientos están muy logrados: la pelota se mueve con un gran realismo, en los rebotes sobre el aro o el tablero se nota hacia qué lado va a ir, permitiendo ir al rebote, cosa que en otros resultaba imposible.

La táctica para vencer se basa en saber elegir los jugadores, defender bien en los ataques del equipo contrario.

El juego se presenta en una caja de cartón con dos manuales y el diskette para el juego. Un defecto encontrado es que sólo uno de los manuales está traducido al castellano, estando en inglés el que explica las características de los jugadores.

En definitiva, el STREET SPORTS BASKETBALL es un juego recomendado para las personas que les guste el baloncesto. A pesar del pequeño fallo en el diseño de los personajes, en cuanto nos acostumbramos pasa totalmente inadvertido.

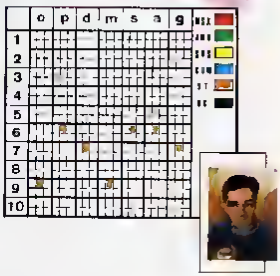
JAIME CIFUENTES

MIDI MAZE

IMAGINE-ERBE CINTA 875 PTS.

MIDI MAZE es otra concepción de juego, con él podemos jugar solos o en compañía de otros 16 usuarios y todos a la vez ya sea por medio de un cable o bien por vía modem.

Tal vez esa sea su peculiar característica ya que por lo demás se asemeja mucho a cualquier otro tipo de juego existente en el mercado. Tu misión consistirá en coger todas las notas existentes durante todo el recorrido hasta llenar las notas del midi-maze.



Al comenzar se te darán unas pautas a seguir para el comienzo del juego. si juega un solo jugador, aparecerá ante ti la palabra «SLAVE MACHINE» por lo que deberás pulsar la tecla ALT y S. Si por el contrario sois varios los oponentes, el ordenador lo analizara y aparecerá la palabra «MASTER MACHINE».

CONTROLES DE GEM

— LOAD: Mediante esta opcion podrás cargar cualquiera de los laberintos que ya vienen programados de antemano.

— RESET SCORE: Podrás borrar todos los records existentes anteriormente.

— NAMES: Este control sirve para poner los nombres de los jugadores.

— PLAY: Como es lógico este comando sirve para poder empezar a jugar.

— QUIT: Sirve para salir del programa.

En otro orden de cosas existe otro submenu que sirve para aumentar la velocidad tuya, la de los enemigos, el numero de vidas, numero de equipos, control del salto, etc.

Cuando empezamos el juego, lo primero que aparece ante nosotros es el dibujo de un laberinto visto desde arriba, a continuación pulsando la barra espaciadora, aparecerá un laberinto tridimensional donde los efectos de movimiento de las bolas son inmejorables.

Hay que señalar la digitalización del bote del muñeco ya que parece un muelle auténtico.

Tal vez la única pega haya sido el no poder probar este juego entre varias personas ya sea por vía modem o por vía midi, ya que no disponemos de los aparatos correspondientes, sin embargo esperamos poder hacerlo pronto.

Al hablar con ATARI, se nos ha informado sobre unos concursos que próximamente se harán aquí con la participación de todos los usuarios de este programa. Ya os tendremos informados al respecto.

¡¡ANIMATE!!

Genesis

¿Eres programador, conoces el código máquina del Z80, 68000 y 8088? Entonces, no lo dudes, ponte en contacto con GENESIS y trabajarás con nosotros en la creación de juegos comerciales. Tus amigos estamos en:

C/ Tomás López, 3 - 6.º
28009 Madrid
Teléf.: (91) 401 77 54

XENON

DRO SOFT
DISCO
4.700 PTS.

Melbourne House nos presenta el mejor juego de marcianitos del momento. XENON, con una calidad gráfica impresionante.

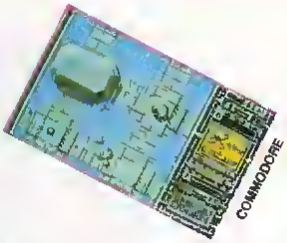
Eres un miembro de la Federación, recién salido de la academia, deberás acudir en solitario a una misión en ayuda de tu capitán Xod, que se había infiltrado como espía en el corazón del imperio alienígena.

Deberás atravesar cuatro sectores plagados de miles de variados enemigos cuya única misión será destruirte a cualquier precio, para ello cuentas con dos tipos de naves: una es una especie de tanque para los desplazamientos en el suelo y la otra un rápido caza, que te servirán, cambiando rápidamente entre ellos para destruir a tus amigos, ya que algunos tienen bases en tierra y otras están en lo alto.

Pero no todo son inconvenientes, al destruir a algunos aliens aparecen células de poder que aumentan en gran medida nuestra fuerza destructiva, confiriendonos distintos poderes según del tipo que sean:

A) Escudo de fuerza temporal
F) Combustible
H) Misiles buscadores temporales
L) Laser
G) Balas normales
P) Alarga el alcance de nuestros disparos
P) Da velocidad a la nave de tierra
S) Dispara lasers a los lados
W) Arma las puntas del ala
Z) Bombas con varias cabezas
B) Sombras indestructibles que disparan contigo

Con todo este arsenal de armas, no parece muy difícil acabar con tus enemigos, pero no todos son tan fáciles de liquidar, en la mitad y al final de cada sección nos enfrentaremos a un centinela que aumenta en tamaño y poder destructivo, según avancemos por los cuatro sectores. Estos centinelas no solo tienen un aspecto terrible, sino que además lo son, solo tienen un punto vulnerable que deberemos machacar concienzudamente antes de destruirlos, pero teniendo mucho cuidado de no tocarlos, ya que el simple roce es letal.

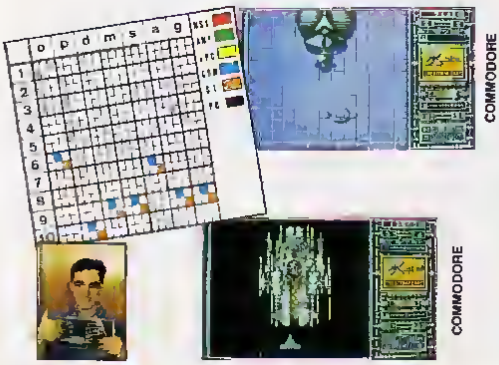


Tu sabes que es una misión imposible, los alienígenas son innumerables y sabes que una vez que penetres en su planeta no regresarás. Es sólo cuestión de tiempo, pero no puedes abandonar a tu capitán. Lucharás hasta la última gota de tu sangre para defender el honor de la Federación. El capitán Xod es consciente del sacrificio que realizas por él e intenta animarte anunciando el sector en el que estás por tu monitor, con una animación y su voz digitalizada.

COMENTARIO

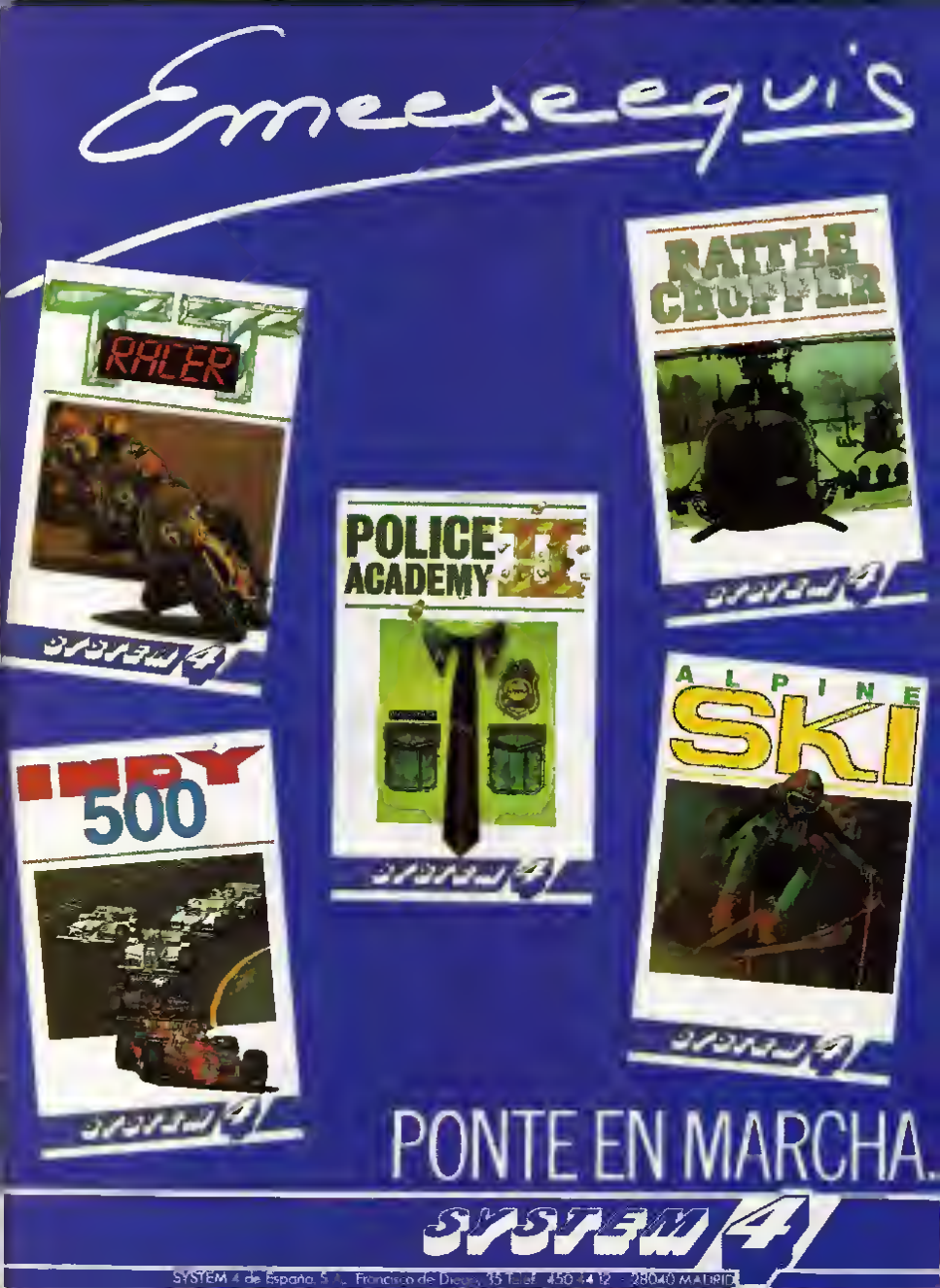
Es un juego lleno de acción que le mantiene constantemente en tensión gracias a su gran velocidad y a los numerosos enemigos que aparecen en pantalla, lo que le convierte en un juego de gran dificultad y mucha adicción.

El scroll es muy suave y los gráficos y diseño de los enemigos son soberbios, sólo el sonido no está a la altura de los demás ya que aunque es bueno, resulta un poco monótona. Pero esto no estropea la impresión general del juego, ya que cada vez que acabas una partida cuesta convencerse de que no tienes que introducir cinco duros para continuar jugando.



J. JOAQUIN LOSAS

Emeeseequis



AMIGA 500: EL AMIGO PARA TODO

J. JOAQUIN LOSAS

COMMODORE ATACA DE NUEVO

Después del gran éxito del Commodore 64 Commodore se durmió en los laureles hasta ahora que ha salido de su letargo de la forma más espectacular que podía hacerlo, creando la familia Amiga, la gama de ordenadores con más posibilidades del mercado.

El Amiga 500 es el hermano pequeño de esta fantástica y poderosa familia con los que solo se diferencia en las posibilidades de ampliacion y en la memoria de salida.

DISEÑO:

Su aspecto exterior está basado en el del C-128, aunque algo mayor debido al mayor tamaño de los circuitos del Amiga y a la unidad de disco incorporada, que hacen del Amiga 500 un ordenador muy compacto. El teclado es muy profesional, tiene 94 teclas, teclado numerico separado y cursores separados, muy parecido a los teclados de IBM. En el costado derecho se encuentra la unidad de disco de 3 5 pulgadas que, gracias al formateo del Amiga, llega a tener una capacidad de 880Kb. El costado izquierdo está ocupado por el bus de expansión, los demas conectores estan en la parte trasera del aparato, que esta bien provisto de ellos.

Cuenta con dos ports de ratón y joystick, las salidas de sonido estereo, la conexion para otras unidades de disco, el interface RS232, el interfaz Centronics, la salida para monitor color, una salida de video monocromo y la conexión al transformador que aunque no es el mejor sitio, es donde se encuentra el interruptor de encendido.

INTERIORES:

El Amiga esta gobernado por el microprocesador de moda, un 68000 de motorola, de 32 bits internos y 16 externos, que también incorporan los Macintoch y los Atari ST. La diferencia con estas otras máquinas es que en el caso del Amiga, el 68000 viene arropado por una serie de procesadores especializados (Paula, Denise y Agnus, principalmente) y por un sistema operativo multitarea que hacen que el Amiga no solo sirva para todo, sino que sirva para todo al mismo tiempo («only the Amiga makes it possible!»).

La memoria de salida es de 512Kb que aunque pueden parecer más que suficientes, es conveniente ampliar a 1Mb para explotar todas las posibilidades de la multitarea.

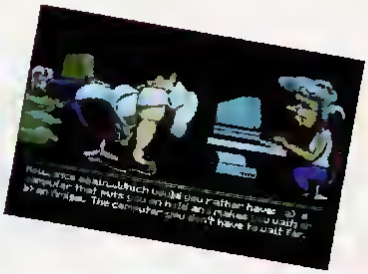
GRAFICOS Y SONIDO:

La extraordinaria capacidad gráfica se la debemos a Denise, el chip de video, que nos brinda varios modos graficos: 320 × 200 con 32 colores de los 4 096 disponibles; 640 × 200 con 16 colores; 320 × 400 con 32 colores y 640 × 400 con 16 colores y la posibilidad de utilizar en cualquiera de ellos el modo HAM (HOLD-AND-MODIFY) que permite utilizar los 4 096 colores simultáneamente en la pantella o el modo OVERSCAN, pensado para los profesionales del orden de 768 × 480, que es la utilizada por los videos. Estas opciones, junto a periféricos especiales como genlock y digitalizadores lo

digitalizadores lo convierten por su bajo precio, en el ordenador ideal para aplicaciones de vídeo. La animación es otro punto fuerte del Amiga ya que viene equipado con un blitter que permite mover las zonas de memoria donde se encuentran los gráficos a una increíble velocidad.

Respecto al sonido, Paula es el encargado de llevarlo a cabo cosa que hace de forma muy eficaz ya que produce cuatro canales de sonido estéreo con módulo de voz incluido y un filtro para el convertidor analógico/digital.

En cuanto al software, existen alrededor de 3.000 paquetes de software disponibles para el Amiga, parte de los cuales se empiezan a distribuir en España de forma oficial por casas como DRO Soft. La otra parte se puede conseguir pidiendola a tiendas importadoras del estilo de 007 SOFT, de las que ya existen muchas. Y por si esto fuera poco, se ven complementados por los programas de los ordenadores a los que puede emular gracias a software como el transformer, que lo convierten casi en un PC.



PC-1640

Jaime Cifuentes

La aparición del 1512 supuso en su momento una gran revolución en el campo de los compatibles. Era una supermaquina con ratón, tarjeta gráfica incluida, color o tonos de gris monitor y gran cantidad de memoria RAM. Pero todas las maravillas tienen fallos, en el 1512 eran dos: el ratón no era completamente compatible con el microsoft. No se podía cambiar la tarjeta gráfica por otra mejor, por ejemplo la EGA.

Amstrad, sorprendiendo al mercado presente no hace mucho un ordenador con todas las características del 1512 más unas importantes mejoras:

— Lleva una tarjeta compatible EGA, CGA, HERCULES y MDA.

— Esta se puede desconectar para poner otra mejor (PGA).

— Tiene los 640K de RAM de fábrica, con lo que no hay líos con las ampliaciones.

— Un precio que para las características que posee es ridículo.

Para tener en otro compatible todas las características del 1640 hay que gastar bastante mas.

Dado que lleva una EGA, el 1640 esta indicado para todas las personas que manejen programas gráficos, aunque es igualmente bueno para cualquier otra actividad que se le quiera dar.

CARACTERISTICAS:

— La placa principal tiene un diseño más avanzado contando con una gran integración. No es esa típica placa elaborada de circuitos integrados, sino que tiene tres veces menos que los demas, con lo que a la largo los fallos aparecerán con una proporción tres veces menor.

— Dadas sus características se puede afirmar que en él funcionan los mejores programas mas rápido y mejor que en el resto. Su rapidez se consigue con un microprocesador 8086 funcionando a 8MHz. Aparte de la velocidad, tiene sobre el 8088 la ventaja de que su BUS de datos es de 16 bits frente a los 8 bits del 8088.

— Al abrir el ordenador, se observan cuatro slots de expansión, aunque si se tiene un disco duro, uno de ellos esta ocupado por el controlador.

— Con la inclusión del 8087 (coprocesador aritmético), el microprocesador se desprende de las tareas de cálculo en coma flotante, con lo que aumenta la velocidad.

— El interface RS-232 se utiliza normalmente para conectar un modem, conectarse con un ordenador que esté en la misma habitación o poner una impresora serie o plotter. El centronics tiene como único uso el conectar una impresora compatible con IBM PC que utilice la misma norma.

— En la parte superior de la unidad central hay un espacio para colocar cuatro pilas que mantienen constantemente en funcionamiento el reloj de tiempo real y para que no se borre la memoria de bajo consumo que contiene las características de inicialización, como pueden ser los colores de la pantalla, la velocidad del RS-232, tamaño del disco RAM, etc... si no existiera esta RAM, habría que poner la hora cada vez que encendiéramos la máquina.

— El ratón especialmente pensado para su uso con el GEM, permite un manejo arturivo de la maquina, incluso para los principiantes.

— El teclado es igual al del 1512, es agradable al tacto y tiene una gran resistencia al uso continuado, siendo de una gran calidad.

— El controlador de vídeo, llamado IGA por los ingleses, es totalmente compatible con el estándar. El panel de microswitches indica qué tipo de monitor está conectado a la maquina. Los modos posibles y sus correspondientes resoluciones son:

- HERCULES 750 x 350 pixels. Esta resolución no tiene color.
- CGA 320 x 200 color 640 x 200 blanco/negro.

• EGA, todos los modos de la CGA más el especial 640 x 350 en 16 colores sobre una paleta de 64. En este modo los caracteres pasan a estar formados en una matriz de 8 x 14 frente a los 8 x 8 de la CGA.

Lo mejor del controlador de video es que se pueda desconectar, aunque si ponemos otro monitor no podamos desconectar el que lleva ya que la fuente de alimentación esta alojada en el interior de este.

— El ordenador viene con el MS-DOS 3.20, aparentemente idéntico al del 1512.

El GEM ha sufrido cambios. Se observa mayor velocidad en el manejo. Para hacer una prueba, lo pusimos en un 1512 y funciono sin problemas, aunque en blanco y negro no reconoce la resolucion especial del 1512. Donde se observan mayores cambios es en el GEM PAINT, ahora más facil y completo.

— En cuanto a compatibilidad, hemos probado todos los paquetes más importantes, como Lotus 123, Simphony, DBASE III PLUS, Framework II, etcetera.

Malintencionadamente, puse el autocad 2.6, que daba problemas en el 1512, observando que funcionaba a la perfección. Hemos incluido los tests de compatest y PC-TOOLS en su version 4.11 de luxe.

Finalmente, creemos que el 1640 es una maquina que puede abrirse un camino muy largo en el mundo de los IBM compatibles. Sus caracteristicas, junto con su precio, hacen de el una alternativa a pensar.

PRECIOS:

Se puede adquirir con monitor Hercules, CGA, EGA. En el caso de elegir EGA se pueden utilizar todas las funciones de la CGA.

1 Floppy mono 139 000 + IVA
2 Floppy mono 169 000 + IVA.
HD 20 disco duro mono 239 000 + IVA
1 Floppy color CGA 179 900 + IVA.
2 Floppy color CGA 209 900 + IVA
HD 20 floppy color CGA 279 900 + IVA
1 Floppy color EGA 219 9000 + IVA
2 Floppy color EGA 249 900 + IVA.
HD 20 floppy color EGA 319 900 + IVA.

CHIP NEWS PC

REVOLUCIONARIO CHIP DE IBM

IBM FABRICA EL TRANSISTOR MAS RAPIDO DEL MUNDO

Los componentes de estos circuitos electrónicos de silicio son unos transistores que miden una decima de micra (mil veces más pequeños que un cabello humano). Su capacidad de activacion y desactivacion es de 75 000 millones de veces por segundo, siendo su velocidad de conmutación mas del doble de la velocidad anteriormente alcanzada por los transistores convencionales de silicio que son los elementos básicos para el funcionamiento de un ordenador.

Estos transistores con una anchura equivalente tan sólo a unos cientos de atomos, son aun experimentales, en cuanto que existen numerosos y complejos problemas que resolver antes de poder fabricar chips completos que aprovechen al máximo las ventajas que estos componentes ofrecen.

En el futuro, estos dispositivos permitiran fabricar maquinas del tamaño de los ordenadores personales actuales pero capaces de ejecutar aplicaciones tales como el pronóstico meteorologico o el reconocimiento con linvo de voz.

IBM se ha propuesto continuar siendo el lider en la investigacion informática mundial, por eso en sus estudios ha diseñado el chip lógico para el controlador IBM 3745, el mas moderno y denso en su género. Con una capacidad de mas de 40 000 circuitos y un tamaño de cerca de 9,4 mm, posee una velocidad de 900 billonésimas de segundo.

El chip aloja circuitos patrones con la anchura de sólo una millonésima de metro, alrededor de la centesima parte del grosor de un folio. Este nuevo chip es del tipo ASIC (aplicación especifica de circuitos integrados).

Con estas caracteristicas se convierte en el de mas capacidad del mercado, ya que triplica la de cualquier otro chip lógico IBM ASIC.

SUPER OFERTA PHILIPS

No es nuevo para nadie que los ordenadores P.C.s en los últimos años han dejado de ser máquinas al servicio de la gestión empresarial y que estos ordenadores están en pleno auge invadir los hogares como elementos de ocio o aprendizaje para varios miembros de una misma familia.

Sin embargo, un P.C. con las capacidades suficientes como para satisfacer las necesidades de todos, era hasta ahora algo muy caro.

Philips ha venido a romper con este viejo concepto presentándonos una gama de equipos que reunen unas muy elevadas prestaciones a un precio totalmente asombroso.

La gama NMS 9100 es un producto de una tecnología únicamente alcanzable por una gran empresa como Philips.

Lo primero que nos sorprende al retirar la carcasa del ordenador es la total integración de los circuitos en una placa. Tenemos así libres cuatro de sus cinco slots de expansión ya que uno de ellos está ocupado por una placa de tamaño correspondiente a la tarjeta de vídeo, la cual incorpora varios modos de pantallas diferentes (compatible CGA y HERCULES).

En la placa base están instalados ya los circuitos y la salida R.S. 232 para comunicaciones o bien para la instalación de un ratón tipo standard.

Otra importante innovación dentro de estos aparatos son sus unidades de almacenamiento de 3,5" capaces para 720 kB formateados de acuerdo con la evolución de este mercado así este tipo de unidades.

Otro aspecto destacable es la alta compatibilidad de esta serie 9100 y la posibilidad de alterar su velocidad de proceso de 4,77 a 8 Mhz desde el software lo cual permite la ejecución de todos los tipos posibles de programa.

No conforme con la belleza estética y el bajo precio de esta serie (145 000 ptas. con figuración mínima) Philips apoya su lanzamiento con una sensacional oferta: el regalo de una impresora con la adquisición de cualquier configuración de uno de estos ordenadores durante los meses de mayo y junio.

Sin duda alguna los NMS 9100 constituyen una aportación más de Philips al mundo de la microinformática y a la introducción de ésta en los hogares.

Prueba de esto es el enfoque de la compañía de cara a la comercialización de estos equipos que van a ser distribuidos en la misma red de ventas en que lo son los populares MSX. Simultáneamente se ha lanzado la VIDEOWRITER, un procesador de textos tan fácil como una máquina de escribir. Lleva incluido todos los periféricos por lo que no es necesario añadir costes elementos para aumentar su capacidad.

Su pantalla permite ver con facilidad todo cuanto se está escribiendo, con cualquier variación que se efectúe. Presenta un área separada con los mensajes de ayuda y menús de opciones que se muestra constantemente.

Un elemento importante es el diccionario que contiene el programa procesador para la comprobación ortográfica así como la impresora incorporada en el interior del Videowriter. Su teclado separable favorece la comodidad de uso en cualquier lugar y posición.

Si lo tuyo es la música y tienes un MSX, estás de suerte.
***PHILIPS* ha creado para ti un equipo tan profesional como fácil de manejar:**

MUSIC MODULE Y MUSIC CREATOR

El MUSIC MODULE es ideal para aquellos de nosotros que, sin tener conocimientos musicales, queramos divertirnos interpretando música con sonido profesional desde el principio. Consta de un cartucho cuyo componente principal es un sintetizador Yamaha de FM de nueve canales con sesenta sonidos prefijados y veinte pistas de apoyo, de estilos tan dispares como pop y clásico. Este sintetizador controla las tres operaciones principales que puede realizar el MUSIC MODULE: la ya mencionada de ser un sofisticado sintetizador de FM (modulador de frecuencia), poder registrar cualquier sonido e introducirlo en una composición musical gracias al muestreo de sonido y al micrófono incorporado, y ser una interface MIDI (conexión standard para los instrumentos musicales) que nos permite comunicarnos con instrumentos electrónicos provistos de MIDI.

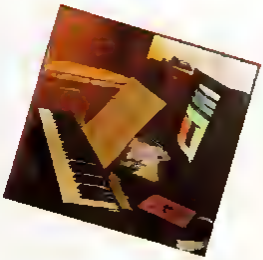
Pero si además de querer pasar un buen rato con la música digital que produce, queremos trabajar en serio en componer y grabar temas, necesitaremos el otro equipo creado por PHILIPS, el MUSIC CREATOR, un completísimo programa en disco de creación musical que viene acompañado de un teclado electrónico totalmente profesional, con 61 teclas y cinco octavos musicales.

Este paquete nos permite crear nuevos y únicos sonidos y componer tu propia música utilizando los nueve canales de sonido, algo que sólo los más avanzados sintetizadores polifónicos permiten, controlando, además, 16 canales de MIDI. El software es un programa en disco con menú de iconos que contiene dos módulos separados: Sound Creator y Composer.

Al seleccionar el Sound Creator podremos utilizar el Voice Perfector, que nos permitirá crear nuevas voces cambiando el sostenido, brillo y color y volumen de cualquiera de los sesenta sonidos prefijados, con lo que podrán ser almacenados en disco. El muestreo de sonidos es otra de sus funciones, con la que se perfecciona el muestreo sonoro del MUSIC MODULE, eligiendo el equilibrio óptimo entre velocidad (la calidad del sonido) y la duración del muestreo, así como cambiar los puntos de puente del sonido para conseguir interesantes efectos a utilizar el secuenciador de muestreo para definir tus propios ritmos de percusión mediante los sonidos de batería muestreados.

El modulo Composer te ayudará a componer tus propias melódias y secuencias de acordes de acompañamiento con el ritmo que tú elijes. El registro de la música se puede hacer en tiempo real («en directo»), con lo que el Composer se emplea como teclado electrónico y polifónico de nueve notas con acompañamiento rítmico y posibilidades de teclado doble. La música también se puede registrar nota por nota en el modo «step time», controlando las notas, silencios, tresillos, notas con puntos, notas ligadas y acordes, utilizando, además, una gran cantidad de signos de repetición.

Este equipo musical es de gran calidad y viene bien acompañado de manuales y una amplia biblioteca de sonidos y melodías que dan buena muestra de sus capacidades, así como un libro con 101 partituras de canciones muy actuales con sus letras (Tina Turner, Madonna, Bruce Springting, etc.). En conclusión, el MUSIC MODULE y el MUSIC CREATOR son dos equipos con una excelente relación calidad-precio-prestaciones que sirve tanto a los más inexpertos masacramarcianos, como a los más afamados profesionales, y no olvidemos el tacto y la excelente calidad del teclado.



J. J. LOSAS

JAIME CIFUENTES

PC-TOOLS 4.11 DELUXE

Dentro de las utilidades para el MS-DOS hay dos bien definidas, las Norton y las PcTools, estas últimas con menos fama, pero a mi gusto bastante mejores. En esta versión se observan cambios que iré comentando poco a poco.

El inicio al empezar, podemos elegir hacerlo residente con solo poner el parametro /R150 junto con el nombre. El numero indica la cantidad de RAM que se le deja para funcionar, teniendo en cuenta que cuanta más memoria se le de, mas rapido funcionarán las utilidades de disco, pero si le damos demasiada, los programas que utilicemos a la vez que él, no tendrán mucha memoria disponible. Una vez hecho esto, se activan todas las veces que queramos con la pulsación de las teclas Ctrl y Esc.

FUNCIONES:

Están divididas en dos:

a) Para ficheros
b) Para disco en general

A) UTILIDADES DE FICHERO:

C: Copia los ficheros seleccionados mediante el cursor de la unidad actual a la indicada.

M: Cambia de sitio el/los ficheros seleccionados. Es igual que le opción C: sólo que borra el fichero origen una vez realizada la copia.

F: Busca un fichero por todo el disco, buscando en todos los subdirectorios que existan, una vez encontrado, indica donde se halla en ese momento.

R: Cambia el nombre a un fichero.

D: Borra los ficheros seleccionados.

O: Compara ficheros, si hay alguna diferencia, lo indica con un mensaje.

V: Verifica un fichero en busca de errores.

E: Visualiza en hexadecimal y en ASCII, el contenido de un fichero. Permite modificarlo en cualquiera de los dos formatos.

A: Cambia los atributos de un fichero, que pueden ser: sistema, oculto, sólo de lectura y archivo. Hay que tener en cuenta que el atributo de sistema, solo se puede poner al COMMAND.COM, al CONFIG.SYS y ficheros llamados por el y al AUTOEXEC.BAT. Cualquier fichero oculto es ejecutado igual que uno que aparezca en el subdirectorio.

W: Al elegir esta opción, entramos en un sencillo editor de texto con las típicas opciones de borrar, cortar, pegar, etc. Es muy recomendable para ficheros BAT y de texto, que necesiten ASCII. Si al almacenar un fichero, existe otro con el mismo nombre, crea un BAK con el antiguo, lo cual es muy útil en el caso de que necesitemos la versión antigua debido a una equivocación.

P: Pasa por impresora el/los ficheros seleccionados. Solo sirve para texto.

L: Lista por impresora el director actual.

S: Ordena los ficheros alfabéticamente por nombre, extension, longitud o fecha. El resultado no afecta al disco.

H: Es una pequeña ayuda de los comandos.

ENTER: Selecciona un fichero y le da un número de orden.

F1: Quita un fichero de la lista de selección.

F2: Cambia el formato del directorio.

F3: Pasa a las funciones de disco.

F10: Cambia la unidad y subdirectorio actual.

SYNTAX ERROR

C/ Rosario Pino, 6 - 11 - C
Madrid

B) FUNCIONES ESPECIALES Y DE DISCO:

C. Copia discos enteros siempre y cuando no estén protegidos, normalmente al copiar un disco protegido no da errores pero al intentar ejecutar el programa, éste avisa de que es una copia y por tanto no funciona.

O Compara discos enteros

F Busca un fichero especificado por el disco, admite comodines (* * y ???)

R Cambia la etiqueta al disco

V Verifica todos los sectores en busca de alguno que este defectuoso si lo encuentra, pregunta si debe marcarlo como no utilizable y continua la busqueda

E. Permite la modificación en ASCII o Hexadecimal de algun sector del disco

M Da un grafico en el que se indica el espacio ocupado por los ficheros, los sectores defectuosos y la localización de cada uno de ellos

L Pasar por impresora el directorio actual con todas sus características

N Formatea el disco en el formato seleccionado a) doble cara, 9 sectores por pista, b) doble cara 8 sectores por pista, c) simple cara, 9 sectores por pista, d) simple cara 8 sectores por pista. En el caso de que encuentre algun sector en mal estado, lo marca como defectuoso e indica la cantidad de memoria mas se disponible.

D Permite crear, borrar, trasladar, etc cualquier subdirectorio que le indiquemos

U Sirve para quitar la marca de borrado de algun fichero que hayamos «deleteado» por equivocacion

I Da información sobre el hardware instalado, memoria, sistema operativo, velocidad, etc

P Aparca las cabezas del disco duro en caso de que haya que transportarlo. Si no se hace se corre el peligro de estropearlo

H Sistema de ayuda sobre los comandos

F3 Sistema de ayuda sobre los comandos

F10 Cambia la unidad actual y pasa al menu de ficheros

ESC Termina la sesion de PC_TOOLS

UTILIDADES SUPLEMENTARIAS:

PCSETUP COM Este pequeño programa instala el disco del PC TOOLS en el subdirectorio del disco duro que se le indique. También sirve para poner en funcionamiento las utilidades CACHE y MIRROR en el disco de arranque, que puede ser flexible o duro

PC-CACHE COM Crea una memoria intermedia que sirve como un buffer de disco. Con ello se consigue un mejor rendimiento de la unidad de disco

MIRROR COM Crea una copia del area de sistema del directorio y FAT. En el caso de que la FAT se estropee, se puede recuperar mediante el programa REBUILD.COM

REBUILD.COM Sirve para recuperar el area de sistema directorio y FAT de un disco. Sólo funciona si antes se ha ejecutado MIRROR COM

PC-FORMAT.CM Formateador de discos. Admite todos los parametros normales es decir, sistema una cara, etc. Tiene dos ventajas sobre cualquier otro

— Es mucho más rapido

— Funciona sobre cualquier MS-DOS

COMPRESS.EXE Es una utilidad para el mantenimiento de discos. Da informacion sobre el estado de los ficheros o verifica todo el disco entero. La opción comprimir pone todos los clusters de un fichero seguido, con lo que se gana velocidad; cuando comprima deja todo el espacio libre al final del disco y borra los sectores libres de todos los posibles datos que anteriormente se puedan haber alojado en ellos.

PCBACKUP.EXE Sirve para hacer copias de seguridad del disco duro en diskettes. Hay que tener en cuenta que uno de 20Mb utiliza unos 60 diskettes, por lo que más vale hacer copias sólo de lo mas importante

PCRESTOR.EXC Recupera el disco duro de los discos creados con el PCBACKUP.EXE. El disco duro pierde todos los datos posteriores a la creacion de la copia de seguridad.

Deseo suscribirme a los 11 numeros anuales SYNTAX ERROR por sólo 2.500 ptas.

El importe lo hare efectivo:

☐ Giro postal numero .....
☐ Por talon nominativo adjunto .....
☐ Contra reembolso a la recepcion del 1.º ejemplar, más gastos de envio .....
Deseo suscribirme a partir del numero .....
(inclusive)

Nombre y Apellidos .....
Domicilio .....
Ciudad .....
Fecha .....

Telefono .....
Firma .....

En el caso de que mi suscripcion sea una de las 200 primeras, el juego de **DRO** que deseo recibir es ..... y mi ordenador es .....

PROEIN SOFT LINE

El terror de la jungla.....

SCHWARZENEGGER

PREDATOR™

ACTIVISION

Disponibles con
COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD (casi ídem)

PROEIN

DINAMIC SE PASA A DRO SOFT

En estos ultimos meses se han llevado a cabo unas negociaciones que van a marcar un cambio en el panorama del software español.

Segun nos han informado fuentes fidedignas, Dinamic no estaba muy conforme con los resultados obtenidos en la distribucion de sus ultimos productos a traves de la compañia Erbe. Por ello en un principio penso en una distribucion propia, aunque posteriormente vio la posibilidad de que esa distribucion la realizara otra casa de todos conocida, DRO.

En unas largas conversaciones con esta compañia, se propone efectuar un acuerdo por seis meses que abarcaria hasta el próximo mes de septiembre, pero DRO no está conforme con este plazo y propone otra alternativa finalmente aceptada por ambas partes, un contrato por dos años prorrogable en el que se incluiria la compra por parte de DINAMIC del 20 por ciento de las acciones de DRO así en el catalogo de esta ultima, aparecerán a partir de ahora los productos DINAMIC.

Durante ese mismo periodo de negociacion, la empresa inglesa FIREBIRD tradicionalmente distribuida en España por DRO, pasa a utilizar los servicios de ERBE. Pero esta perdida es ampliamente compensada por los resultados del acuerdo en cuanto que el volumen de ventas de Dinamic es muy alto al comercializar sus productos fuera de España con lo cual, a pesar de lo que en un principio se pensaba, las previsiones de facturacion harian que DRO representara el 30 por ciento del mercado de software español.

Como campaña inaugural de esta nueva etapa de colaboracion, se ha lanzado una promocion enfocada a las tiendas que compren una determinada cantidad de los productos de estas compañias. Asi se efectuará el sorteo de un coche BMW, celebrando ante notario en el proximo mes de septiembre.

El resultado de este acuerdo modificará ampliamente tanto la oferta de software, como el panorama de las empresas distribuidoras españolas dentro y fuera de nuestras fronteras.

ENTREVISTA

Carlos Granados (Charly), Fernando Grada y Jorge Granados hermano de Carlos, son los componentes del equipo de ZIGURAT con los que charlamos a continuación.

La zona de encuentro o lugar donde ellos trabajan, esta decorada muy a lo español, por una parte un gran abanico rojo y como mascota un loro.

¿A qué se debe la diversidad de etiquetas que dispone ZIGURAT, Made in Spain, H2O, Arcadia. Acaso son sellos de calidades diferentes?

La verdad es que la historia es un tanto compleja, ZIGURAT nacio como una distribuidora cuyos miembros eran los mismos que Made in Spain, pero la cosa fue mal y se le dejo a Erbe la distribución de nuestros juegos. Erbe vende todo lo que quiere, es un gran monopolio.

Respecto a la segunda pregunta, no es que tengamos diferentes sellos de calidad, es que nos gusta mucho respetar a los programadores y no les cambiamos el nombre, es algo como lo que hace Erbe, distribuye Imagine, Ocean, etc., pero los programas llevan los sellos de Erbe. Cosa aparte es H2O formado por un solo integrante, Jorge Granados (hermano de Charly), que llevaba el proyecto por su cuenta, y que cuando termine lo mismo se incorpora a Made in Spain.

¿Cuél es el ordenador que más os gusta?

La respuesta es inmediata e idéntica, Charly, Jorge y Fernando sin lugar a dudas el Commodore Amiga. Es un gran ordenador con unas caracteristicas muy interesantes.

¿Qué os parecen los nuevos ordenadores Amiga, ST y PC?

En cuanto al PC, nos interesa bastante, responde Fernando, esta pegando muy fuerte y la realizacion de programas para este, no varia mucho de una conversion el 8060, no es muy dificil y se pueden pasar datos del Z 80, apoya Charly.

ENTREVISTA

Sin embargo, la realización de programas para Atari ST y Amiga son ya otra cosa. El programa debería ser programado totalmente y es que con estas máquinas hay que aprovechar todo su potencial y los gráficos son increíbles, afirma Fernando.

¿Cuál es el ordenador que mas os gusta para programar y cual consideráis más fácil?

El Spectrum, con toda seguridad, afirman los componentes de ZIGURAT. Primeramente programamos en el Spectrum y luego realizamos las diferentes versiones en MSX y Amstrad, responde Fernando Rada (el mas animado de los entrevistados).

¿Qué os parece el PCW?

La verdad, es una maquina muy interesante, especialmente ideal para redactar cartas y usarla como procesador de textos. Pero en lo que se refiere a realizar juegos en el, no nos interesa para nada, no tiene muchas salidas que digamos, y menos con la bajada de los PC's.

¿Qué opinas del Plus III, y el Spectrum en general?

Es una basura, responde Carlos (las sonrisas quedan flotando en la habitación).

El modo de edicion es una chapuza, pero puede resultar interesante debido a la «compatibilidad» existente entre la unidad de discos del Plus III y del Amstrad.

Suponemos que con el tiempo todos estos ordenadores. Spectrum, Amstrad, MSX, etc., ordenadores de 8 bit, irán cediendo ante la avalancha de los grandes ordenadores de 16 y 32 bits (Amiga, ST, PC's).

¿Volverá a la vida nuestro amigo Fred?

Pues seguramente si, de manera que cuando terminemos el Paris-Dakar podamos ponernos en funcionamiento al respecto.

Se realizarán dos juegos que serán la segunda parte del Fred, y la segunda parte del Sir Fred, con mas movimientos y mas accion.

¿Cuál es la casa de Soft que mas os ha impresionado?

Ultimate, es la casa por excelencia, hace tiempo, cuando vimos por primera vez el Jet Pack, nos quedamos alucinados con su carátula observándola como una obra de arte. Sin embargo, parece ser que ahora se dedican a realizar programas para consolas de video juegos y se están forrando.

¿Cómo estáis en el equipo?

Pues se ha visto ligeramente alterado. Paco Menández se ha marchado a Opera, y Camilo Cela esta acabando unos trabajos, suponemos que volverá cuando acabe.

También está aquí Jorge Granados (hermano de Charly), integrante único del sello H2O y esta realizando su primer programa Humprey (un juego verdaderamente simpatico y de sencillo manejo).

FRANCISCO J. PAZ
LUIS JORGE GARCIA

MSX

He adquirido recientemente un ordenador SONY HB-F9S MSX-2.

Tengo una duda que quisiera plantear: tengo juegos para el MSX HB-20p en cinta. ¿Que tengo que hacer para que estos juegos entren en el ordenador MSX-2 HBF9S?

J. Gandia (MALAGA)

Son muchas las cartas que hemos recibido pidiendonos que aclarasemos este problema. La compatibilidad de los MSX 1 con los MSX 2 deja mucho que desear. En muchos casos sin embargo, si ademas a eso le añadimos la poca experiencia que tienen muchos usuarios con estos ordenadores, nos da una compatibilidad en muchos casos nula. A continuacion, van una serie de pasos en vuestros ordenadores MSX 2:

— Desconectad la unidad de disco y aumentad en 1 Kb. la memoria de vuestro ordenador. Esto se consigue pulsando simultáneamente las teclas SHIFT y CTRL. Esto deberá hacerse nada mas encender el ordenador.

— Colocais los siguientes pokes, segun sea vuestro modelo de ordenador.

— MITSUBISHI poke-1,170
— PHILIPS poke-1,170
— SONY poke-1,255

— A continuación deberéis cargar el programa desde cinta. Si, por el contrario, quieres cargar algún programa desde disco, en vez de pulsar SHIFT y CTRL, pulsa solo CTRL, y continua con los siguientes pasos.

AMSTRAD

¿Cómo se puede cargar un juego que se supone está protegido. Se puede hacer, o es ilegal?

Juan Pedro Castro.
Linares (JAEN)

Podras sacar una copia de seguridad de un juego, siempre y cuando sea para tu uso personal. Solo así sera legal. Para grabar programas necesitas un copión, ue puede ser de software y hardware. Los más eficaces son estos últimos, aunque también son los más caros. Entre ellos, tienes uno de fabricación nacional, el Translape Amstrad.

¿Al Amstrad 464 se le puede conectar un periférico de floppy disc? ¿Se puede poner un diskette con el mismo lenguaje que para un PC 1512 de dos unidades floppy disc? ¿Se necesita ampliar la rom?

Jesús Gómez
Rentería (GUIPUZCOA)

Si puedes conectar un floppy, lo mismo de 3'' que de 5¼ (formato utilizado por los PC, pero siempre y cuando le conectes un controlador de unidad de disco.

Los ficheros de los PC no son compatibles en ningun caso con los del Amstrad 464, con lo que el lenguaje utilizado por los floppys tampoco lo es.

SPECTRUM

Soy poseedor de un Spectrum 128K. ¿Qué ventajas tiene sobre el de 48K y el Spectrum + aparte de sus 128K?

Otra pregunta es si se pueden conseguir programas culturales o de informática y dónde, para mi ordenador.

¿Qué Impresora se le puede acoplar?

José Luis García (CADIZ)

Las ventajas del 128 sobre el Spectrum 48K son:

- Tiene un chip de sonido, el AY 8912, que permite manejar tres canales de sonido independientemente con 8 octavas, con lo que podras conseguir efectos sonoros identicos a los que producen el MSX y AMSTRAD.
- Salida MIDI, para conectar cualquier tipo de instrumento musical con dicha salida.
- Salida RS232. Con ella podrás conectar cualquier impresora RS232 y comunicarte con otros ordenadores que utilicen el mismo sistema.
- Sonido por la television, con lo que el sonido tendra mayor calidad.
- Disco RAM. Conseguiras el doble de memoria que la version anterior.

Con respecto a tu ultima pregunta te remitimos a Microbyte y seguro que te informara detalladamente.

Puedes acoplar cualquier impresora con salida RS232. Para realizar copias gráficas, necesitarás una compatible EPSON, a no ser que dispongas de un interface CENTRONICS, con lo que podras conectar cualquier impresora CENTRONICS.

Commodore

PAQUETE ESPECIAL DE SOFTWARE PARA *AMIGA*

1. SUPERBASE PERSONAL
2. LOGISTIX
3. MUSIC STUDIO
4. SUPER HUEY
5. CUATRO DISCOS DE DOMINIO PUBLICO DE GRAN DIFUSION

precio sólo 30.000 ptas.

Commodore, S.A. España.

COMMODORE, S A Principe de Vergara, 109 - 28002 Madrid Valencia, 49/51 - 08015 Barcelona

TRIBUNA ABIERTA

En esta sección, todos los lectores podréis escribir sobre aquellos temas que consideréis importantes, serán reflexiones personales que seguro crearán polémica y ante las cuales otros lectores podrán también manifestar su opinión en esta página.

También podéis enviar TRUCOS, COMICS, CHISTES, POKES . todo aquello que queráis enseñarnos a los amigos de SYNTAX ERROR

LA REALIDAD ESTA AHI...

A finales de los 80 el reciente mundo de los ordenadores hacía eco en nuestra sociedad. Acababan de nacer las primeras máquinas que no sólo servían para sumar y hacer operaciones complicadas, sino que con ellas también se podía jugar y crear mundos llenos de fantasías.

Han pasado ocho años aproximadamente y la producción de software aún no ha parado, ya no son aquellos primeros años donde un solo juego hacía furor en nosotros, ahora cada poco tiempo aparecen varios títulos a la vez. se ha pasado de una sociedad de amigos a una sociedad consumista donde la casa de software que mas juegos saca al mercado es la mas famosa y la mas atrayente.

En estos momentos los juegos no suelen venderse por lo buenos que sean sino por razones de marketing. en muchos casos los programas son comprados por la calidad de la carátula del juego.

Anteriormente los juegos se hacían entre un grupo de amigos donde todos se llevaban bien uno de ellos ponía el ordenador, el otro ponía la impresora y los restantes las ganas y las ideas para trabajar. Actualmente, estos equipos están regidos por una cabeza visible, donde apenas los programadores se conocen y los roces entre ellos son continuos. Desde luego, esto no es así en todos los sitios, pero existen muchos casos.

¿A donde hemos llegado?, ¿la informática se pensó en un principio como un gran monopolio donde se barajan cifras impresionantes...?

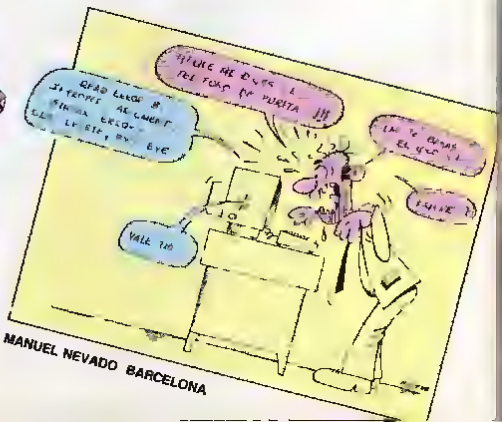
Mientras muchas personas, en su mayoría grandes empresarios, al comprobar que la informática daba mucho dinero dieron un vuelco impresionante a la forma que hasta entonces se le había dado a este mundo. Eran personas que, en su mayoría, no tenían ni idea de que iba el tema, sin embargo, dieron un impulso gigantesco al software.

Aún muchos de nosotros añoramos aquellas películas donde el protagonista era un muchacho de apenas 17 años que se introducía con su ordenador en otros mas potentes e inconcientemente hacía diabluras. Tal vez fueran un tanto fantasticas, pero reflejaban perfectamente el espíritu de los primeros programadores.

En EE.UU. aun podemos decir que muchos programadores viven así, reflejando el mundo de la informática de otro modo a como se vive aquí.

Desde 1986 hasta 1988 este mundo ha cambiado mucho. Para unos habrá mejorado, pero, para otros muchos habrá empeorado, vosotros sois los que juzgáis, aunque a veces...

¡LA VERDAD Y LA REALIDAD DUELEN!



LA BIBLIOTECA

AMSTRAD

PROGRAMACION EN LOCOMOTIVE BASIC 2. PARA AMSTRAD PC 1512 Y OTROS ORDENADORES COMPATIBLES IBM

R. Ransom
RA-MA
1987. 203 pág.

Guia de autoaprendizaje para mejor este lenguaje en PC's personales, tanto para programas de gestión, como para aplicaciones domésticas o aprendizaje de programación en general. Su intencion es presentar una relacion clara de los elementos esenciales de BASIC2 acentuando las diferencias entre este lenguaje y los desarrollos de programacion BASIC más tradicionales

SPECTRUM

SPRITES Y GRAFICOS EN LENGUAJE MAQUINA

John Durst
Anaya Multimedia
1984. 184 pág.

Se trata de las imágenes que se pueden componer con el Spectrum.

Se explica como puedes realizar modelos de imagenes y letras de una complejidad y variedad de colores que no se pueden conseguir utilizando la programacion BASIC normal

Las técnicas descritas en este libro usan el código maquina casi todo el tiempo, con lo que se evitan las restricciones inherentes al lenguaje BASIC. Con este libro se aprenderá a diseñar sprites transparentes y a moverlos sobre distintos fondos, como animar figuras y manejar el fichero de imagen y el de tributos, asi como a modificara el «set» de caracteres

EL LIBRO GIGANTE DE LOS JUEGOS PARA ZX SPECTRUM

Tim Hartnell
Anaya Multimedia
1985. 272 pág.

Es una coleccion de 85 juegos y programas. Además incluye utilidades, programas de demostración y un capitulo con sugerencias para el diseño de juegos

Con estos juegos, te convertiras en un naufrago en una isla de zombies caníbales, en un «blade runner» perseguido por dos replicantes, en un piloto en Indianapolis, en un comendante del Enterprise y guardian galactico, en un compositor musical y en todo lo que te puedas imaginar

ATARI

EL LIBRO DEL ATARI ST. MANEJO, APLICACIONES Y GEM

Jeremy Vine
Anaya Multimedia

Este ordenador se basa en el microprocesador MC68000. Tiene una capacidad gráfica increible y su precio es muy bajo con respecto a calidad

lo que le hace sumamente competitivo en el mercado actual. Ademas se estan haciendo las conversiones de los juegos mas famosos que han causado furor en otras máquinas de más altas prestaciones

El libro desenbe tambien las caracteristicas del TOS, el controlador inteligente del teclado, los chips de sonido, gráficos y el chip propio GLUE

MSX

DESCUBRE TU MSX. PROGRAMACION Y APLICACIONES

Joe Pritchard
Anaya Multimedia
1984. 232 pag

Ofrece multitud de programas ejemplo con tablas resumen de los datos mas interesantes como posiciones de memoria o variables importantes del sistema. Muchos de les rutinas de demostracion para acceder directamente a los distintos componentes, estan escritas en Basic pero los principales pueden ser traducidas directamente a código máquina

PC

TURBO PASCAL

Tom Rugg-Phil Feldman
Anaya Multimedia
1987. 653 pag

En sus páginas encontramos una extensa colección de subprogramas ampliamente comentados y directamente utilizables. Su contenido abarca temas como la generación de efectos graficos, utilizacion de la impresora, manipulación de ficheros en disco, música, sonidos, análisis grama-

tical y conversiones, estadistica negocios, utilidades y un diskette con mas de 200 programas utiles

TURBO PASCAL es una herramienta fundamental de trabajo para mejorar las técnicas de programacion e incrementar la productividad en un tiempo récord

GUIA FACIL DE COMPUTADORES

M. J. Baselga
Ed. Paraninfo
1987. 134 pag.

Es un libro eminentemente practico, dirigido a quienes desean comprar un microordenador y desconocen el significado de sus múltiples especificaciones. Tambien es util para los usuarios no iniciados en informática y que desean adquirir una idea general y rigurosa sobre los aspectos técnicos y funcionales del microordenador.

Sirve de ayuda para resolver la relacion calidad/precio, permitiendo valorar los datos relativos a cada modelo con gran rigor. Para concluir, un examen de un modelo concreto sirve de ejemplo ilustrativo

CHIP SHOP

MSX

Si buscas programas MSX1-MSX2-MSXDOS, en disco de 3½' tales como Gryzor, Némesis II, Maze of Galious, Mago de Oz, Cyta con Rama 'DBA SE II, etc , o las ultimas novedades nacionales y extranjeras, ponte en contacto con Gabi L Pujadas Tel 93-240 92 94 C/ Riera blanca, 53 55 3, 2 BARCELONA 08028 Tambien vendo unidad de disco de 3½' de doble cara Mitsubishi ML-30ED y ordenador HB-75P Precio a convenir, incluyendo cables libros y juegos varios (a escoger entre 900) Todo en perfecto estado

Vendo ordenador SVI-328 con adaptador a MSX de CCG, cassette SVI-904 40 juegos de MSX y 15 juegos de utilidades SVI Todo con manuales de instrucciones por 3 500 pesetas Llamad o escribid a Juan Alonso Martin C/ Cerro Castillo 3 5b Alcala de Henares (MADRID) Tel 91-881 48 76

Cambio 40 programas MSX1 o MSX2 por programa en cartucho Todos los programas en disco de 3 5 de doble densidad o simple Cambio programas por publicaciones del MSX, no necesariamente originales, valen fotocopias Tambien cambio programas Escribid a Daniel Cortes Zaragoza C/ Escultor Peresejo 26 7 03800 Alcoy (ALICANTE)

Desearíamos contactar con usuarios de MSX1 y MSX2 solo en disco de 3.5 ' Estamos interesados en una impresora Escribid al CLUB 64K AP 5095 MADRID

SPECTRUM

Me gustaría contactar con usuarios del Spectrum 48K para intercambiar trucos programas y juegos Escribid a Laura Navarro C/ Idumea 10 12, 6-2 08035 BARCELONA

Vendo Spectrum 48K en perfecto estado Embalajes originales, así como la fuente de alimentación y los manuales en castellano Incluyo joystic Kempston y su interface, cassette y un cursillo de CM y otro de BASIC Además de un gran numero de cintas y revistas Precio a convenir Interesados, llamad al 985-87 05 82, por las mañanas Preguntad por Froilán

Deseo contactar con usuarios de Spectrum Llamad o escribid a Javier Lozano C/ Albarracin 5 2 º izq Cartagena (MURCIA) Tel 53 51 45

PC

Desearía intercambiar programas para PC compatibles IBM Interesados, mandar lista o llamar a Amado Suarez Alfonso Apartamentos Las Olas 136 Playa del Ingles GRAN CANARIA CP 35290 Tel 928 76 05 98 (Discos de 5¼ ') Interesados en el intercambio de programas PC o compatibles escribid a PC 500 20600 Eibar (GUIPUZCOA) Tenemos unos 150 programas.

Vendo ordenadores compatibles XT Turbo 4 77-10MH, 640KB de RAM, monitor de FV de alta resolucion, disco duro de 20MB, por el precio de 180 000 pts Tambien disponibles diskettes, discos duros, impresoras Llamad de 7 a 11 al teléfono 269 61 35 de Madrid Preguntad por Jaime

AMSTRAD

Deseo contactar con usuarios del Amstrad CPC 6128, también del COPC 464 u ordenadores de cinta, para intercambio de utilidades y programas Tel 91-658 12 81 Daniel Moll C/ Prausteros Parcela 5A, Colmenarejo 28270 MADRID

Vendo e intercambio juegos y utilidades para AMSTRAD CPC, sólo disco Interesados, escribid a Felipe Villar C/ Recaredo, 32-1 46001 VALENCIA Enviad lista Sólo Valencia ciudad

Cambio, compro, vendo programas Club Supertronics C/ Alfonso XII, 12, 25300 Tárrega (LERIDA) Tel 973-31 29 52 Llamad noches y preguntad por Miguel

Vendo ordenador Amstrad CPC-6128 monitor color más de 21 juegos originales y muy buenos, joystick, 7 diskettes con programas y archivador con lector-grabadora de cassette, todo por 115 000 pts Vicente Alegret Mas C/ Mallorca, 308, 3-1 08037 BARCELONA 93-555 63 07

Desearia comprar el disco Disc Poker and Hucher Disc Ofrezco unas 1 500 pts , negociables Adrian Zarza C/ Sabino Arana, 7 BILBAO

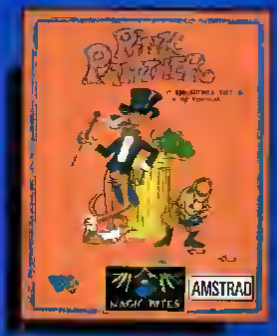
Cambio juegos de ordenador, ultimas novedades Adolfo Tel 93-379 43 81

Cambio juegos No tengo demasiados, pero son los mejores Normando Maria de Santiago C/ Jacinto Verdaguer 52 43870 Amposta (TARRAGONA)

Deseo intercambiar revistas y juegos para mi Amstrad CPC 464 de fósforo verde José A Romero C/ San Anton, 1 11630 Arcos de la Frontera (CADIZ)

Vendo lo último en juegos por 125 pts Rafael Castell Av País Valenciano, 26-1 ª Algemesí 46680 VALENCIA Telefono 96-242 35 15 Sólo Amstrad, disco de 3" CPC Tambien tengo los mejores programas y utilidades para el CPC 6128 en disco 3

¿A que no te lo esperabas?



ATARI DA MUCHO JUEGO